



**Universidad**  
Zaragoza



# **Metodología por proyectos: Introducción a la cultura francesa a través de los cómics.**

---

## **Project-based: Introduction to the french culture through comics**

Trabajo de Fin de Grado en Magisterio en Educación Primaria

**Alumna: Paula Lop Gargallo**

**Profesora tutora: Azucena Macho Vargas**

Año académico: 2015 - 2016

## ÍNDICE

RESUMEN .....	3
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN .....	4
TRABAJO POR PROYECTOS .....	6
Antecedentes .....	6
Fundamentos .....	7
¿Por qué el trabajo por proyectos? .....	10
RELACIÓN ENTRE LENGUA Y CULTURA.....	14
¿Por qué introducir la cultura en el estudio de una lengua extranjera?.....	18
LOS CÓMICS.....	25
Historia.....	26
Tipología .....	27
¿Por qué trabajar a través de los cómics? .....	28
PPROYECTO.....	30
Contexto.....	31
Marco legislativo .....	31
Objetivos .....	32
Papel del alumno y del maestro.....	32
Une Aventure d'Astérix le gaulois: Le Tour de Gaule d'Astérix .....	34
Evaluación y calificación .....	35
Actividades.....	37
Desarrollo de las sesiones.....	38
CONCLUSIÓN .....	43
BIBLIOGRAFÍA .....	45

## **RESUMEN**

No cabe duda de que el trabajo por proyectos tiene múltiples beneficios a la hora de fijar aprendizajes y desarrollar estrategias aplicables en la vida real, y es por eso por lo que se ha seleccionado esta metodología para desarrollar el proyecto.

Se ha decidido plantear un trabajo donde cultura y lenguaje pasan a ser un elemento único, puesto que hoy en día no se puede entender el estudio de una lengua sin tratar la cultura que lo envuelve, sin conocer a sus hablantes y sus costumbres.

Por esta razón, se ha realizado un proyecto donde a través de un cómic de Astérix y Obélix, claro referente en la cultura francófona, los alumnos trabajan diferentes aspectos de la cultura, como son la geografía, patrimonio cultural, alimentación, etc. y seguirán un recorrido a través de algunas de las ciudades de referencia de Francia.

## INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Son muchos los estudios que justifican el aprendizaje a través del trabajo por proyectos y cada vez más los maestros que deciden utilizar esta metodología con sus alumnos. Si bien es cierto que no es una metodología altamente extendida, que se trata de algo diferente a lo que la mayoría estamos acostumbrados, no podemos considerarlo como algo innovador. Aun así, se ha considerado que este método de trabajo es ideal para alcanzar los objetivos que se han marcado en esta ocasión en particular.

Con este trabajo se pretende introducir la cultura en el aprendizaje de la lengua, pero sin privarnos de todos los beneficios que reporta esta metodología. Gracias a ella, además de trabajar unos contenidos específicos enmarcados en el amplio campo que es la cultura, nuestros alumnos trabajarán y desarrollarán estrategias como, el trabajo en equipo, la autonomía y valoración personal, realizar un aprendizaje basado en la comprensión y no en la memorización...

Hoy en día, si se piensa en el mundo que nos rodea, ha quedado completamente anticuada la metodología memorística donde lo primordial era aprender una serie de contenidos sin tener en cuenta su aplicación práctica. Tal y como se vive actualmente, lo que interesa en estos momentos es proveer a los alumnos de una serie de conocimientos para que sean ellos los que gestionen su propio aprendizaje, es decir, debemos enseñarles a aprender a aprender. Los alumnos deben ser el centro de su propio aprendizaje, y se considera que no hay mejor metodología que el trabajo por proyectos para obtener este objetivo, que al fin y al cabo debe ser el objetivo final de la enseñanza, que los alumnos sean competentes en su vida diaria.

Por otra parte, y centrándose en el tema principal alrededor del que gira este trabajo, que es la cultura, debido a los múltiples estudios que lo respaldan, se ha llegado a la conclusión que no se puede concebir el estudio de una lengua extranjera sin conocer su propia cultura.

Una lengua tiene múltiples factores que la conforman, y entre ellos esta la cultura de sus propios hablantes, ésta le da forma, crea expresiones particulares, le da sentido y carácter. Por lo que si el objetivo del estudio de una lengua es que los alumnos sean capaces de

desenvolverse con la misma, y tanto entenderla, como hacerse entender, es imposible que se adquiriera dicha capacidad sin el estudio e interiorización de la cultura de esa lengua.

Por todas estas razones se han seleccionado los cómics como herramienta vinculadora a la hora de trabajar la cultura. De esta forma no solo utilizamos un elemento de gran importancia de la cultura francófona como lo es el cómic, sino que gracias a él podremos introducir la cultura de una forma diferente, con un amplio abanico de actividad y realizando dicho trabajo de una forma más amena y entretenida para los alumnos.

## **TRABAJO POR PROYECTOS**

### **Antecedentes**

La pedagogía por proyectos es una alternativa educativa que intenta sustituir la memorización y los contenidos cerrados y prediseñados, con un modelo que pretende involucrar al alumno en su propio aprendizaje. A pesar de la importancia que está obteniendo actualmente, no es una pedagogía innovadora, sino que tiene un largo recorrido en el campo de la educación.

Esta pedagogía aparece por primera vez en el aprendizaje de la arquitectura del siglo XVI, y más tarde es profundamente estudiada y desarrollada por la Escuela Nueva europea y la Escuela Progresista americana (Pozuelos Estrada, 2007).

Las dos escuelas, a pesar de pertenecer a corrientes diferentes, tienen una esencia en común: la importancia de las actividades, la experiencia que debe adquirir el alumno, la relación que debe haber entre su entorno y los aprendizajes, la motivación que debe existir por parte de éstos hacia el tema que se trabaje, su participación... Durante el siglo XX destacan por su contribución a la pedagogía por proyectos, Dewey (1966) con su teoría de “aprender haciendo” y Decroly (1932) con su educación a partir de los intereses específicos de los niños.

Si hablamos del trabajo por proyectos no podemos olvidarnos de las aportaciones de Freinet (1971), que se basa en las ideas que desarrolló Decroly, pero añadiendo los matices de que el trabajo debe ir unido al interés del niño. Además apuntó que el niño siempre tiene que expresarse y participar de una manera completamente libre.

Todas estas nuevas ideas llegaron a nuestro país con las proposiciones de L. Luzuriaga, tal y como nos dicen Bejarano Franco y Rodríguez Torres (2013), Luzuriaga se encargó de difundir estas ideas por todo el territorio español a través de sus teorías, experiencias, principios educativos y modelos organizativos que propuso y defendió. Pero durante la etapa franquista, todas estas innovaciones y reformas pedagógicas se pierden, y la metodología tradicional es aún aplicada mayoritariamente en todo el territorio.

Actualmente el trabajo por proyectos varía y se matiza en cada momento, dependiendo de cómo y dónde queramos aplicarlo, además, como deducimos de la lectura del artículo “La pedagogía de proyectos en la escuela: una revisión de sus fundamentos filosóficos y psicológicos” (García Vera, 2012) esta pedagogía ha ido evolucionando de tal manera que ha

ido adquiriendo sutilezas de teorías de aprendizaje y desarrollo constructivistas como son las de Jean Piaget y Lev Semiónovich Vygotsky.

### **Fundamentos**

La pedagogía por proyectos era aunque con otro nombre, uno de los principios metodológicos en los que se basaba Celestin Freinet (Costa Rico, 2010). Nos recuerda que se trata de una metodología de trabajo donde los alumnos, a partir de un trabajo activo, encuentran respuestas del entorno que les rodea trabajando en una atmósfera de cooperación.

Si consideramos al alumno como un ser activo de su propia educación, esto repercutirá de una manera directa y positiva en el aprendizaje. El alumno deberá buscar sus propios intereses y como consecuencia, hacer frente a situaciones problemáticas a las que responderá con su propia actividad.

Los principios de esta pedagogía son diversos y surgen de diversas fuentes. Todos los principios que forman la pedagogía tienen coherencia entre sí, pero la forma de planificar las actividades variará dependiendo de a qué queramos darle más importancia o qué aspecto queramos que los alumnos trabajen en mayor profundidad.

El modelo convencional de educación busca aprender con un método acumulativo, reproducir exactamente aquello que queremos aprender. Por el contrario el aprendizaje por proyecto se basa en el constructivismo que intenta comprender y dar un significado a todos estos aprendizajes.

En ocasiones la escuela nos enseña ciertos contenidos que las personas parecen no necesitar en la vida real o no saben cómo integrarlos y darles utilidad (Krum, 2015). Es por esta razón por la que debemos centrarnos en una metodología que tenga como objetivo que los alumnos integren y comprendan los nuevos contenidos. Lograr este objetivo es posible únicamente, si los alumnos llegan a hacer una conexión entre los nuevos aprendizajes y sus conocimientos anteriormente adquiridos. Para comprender un concepto o una nueva información, los alumnos deben realizar una serie de procesos muy complejos, deben establecer unos vínculos de unión entre la nueva información y transformarla y reconstruirla de un modo crítico. Para finalizar este proceso de una manera satisfactoria éste debe realizarse de tal manera que la nueva información y el contexto del niño estén bien relacionados entre sí.

Aparte del constructivismo, otro de los principios fundamentales del trabajo por proyectos es el trabajo colaborativo (Pozuelos Estrada, 2007) que permite el establecimiento de relaciones equilibradas que conlleva la creación de una comunidad que trabaja en un clima de interacción basado en la aceptación y el compromiso compartido. Es decir, que con este tipo de trabajo los alumnos descubren que tienen intereses en común, crean valores de colectividad, cooperación entre ellos y aprenden a tener relaciones sanas y beneficiosas dentro de todos los dominios sociales, todo esto a partir de una experiencia real y activa.

El enfoque colaborativo debe tener en cuenta en el proceso de enseñanza y aprendizaje a todos los componentes que estén implicados, para crear relaciones estables y un ambiente integrador. Las medidas para introducir y crear este clima de trabajo pueden ser la elaboración en común de las normas de convivencia de la clase, la disposición de los alumnos a la hora de trabajar, poner en común el material y que sea utilizado por todos...

No obstante, a pesar de la importancia del trabajo colaborativo, no podemos olvidar la atención personalizada que se debe tener con todos los alumnos debido a las diferentes características que tienen todos y cada uno de ellos, especialmente aquellos que necesitan de un trato más específico. De esta manera, y aunque hay un trabajo y un objetivo común, debemos tener en cuenta siempre el carácter individual de cada alumno y su correspondiente trato adaptado.

Con esta idea de colaboración pero, identificando y teniendo en cuenta la individualidad de los alumnos, abarcamos el concepto de integración de la diversidad cultural y personal. Al trabajar con esta pedagogía construimos un ambiente favorable a partir de la colaboración y el apoyo entre compañeros. Estas actitudes que se promueven dan como resultado, entre otras muchas cosas, un intercambio cultural. Este tipo de trabajo está altamente justificado por diferentes autores - Vygotski (1979), Piaget (2001), Dewey (1966), Kilpatrick (1926), Decroly (1932), Freinet (1971) - y por los múltiples beneficios que reporta. Además se ve reforzado por los diálogos, las discusiones, los debates, la exposición de los argumentos de los propios alumnos, así como por el hecho de compartir los materiales, las ideas, el espacio de trabajo... que son algunas de las actuaciones e intercambios que se realizan durante el desarrollo de un proyecto.

El trabajo colaborativo, así como el trabajo por proyecto, reporta, tal y como se ha expresado anteriormente, múltiples beneficios y todos ellos van a repercutir de una manera directa en la sociedad. Es por eso por lo que todo el trabajo que se realice en las aulas debe ser reforzado por las familias y por todos los sectores que forman parte del sistema educativo y lo rodean. Tal y como apunta Pozuelos Estrada (2007) el trabajo por proyectos se completa con una intención comunitaria de la enseñanza y educación.

Ya que los alumnos deben sentir que su aprendizaje tiene una aplicación práctica, que mejor que, a la hora de alcanzar los conocimientos pertinentes, estos se vean reforzados por ejemplos reales que ellos mismos pueden ver en su entorno, en su comunidad, ya sea por la participación de entidades específicas, padres colaboradores, proyectos con aplicaciones prácticas en la propia comunidad...

“La demanda que la sociedad le hace a la escuela es, en apariencia, muy simple: que la educación les sirva a las personas para aprender a vivir y convivir” (Sonia Krum, 2015, p. 121)

Otro de los principios que hacen de la pedagogía por proyectos una metodología diferente son los contenidos que se trabajan. Se intenta cambiar la idea jerarquizada, rígida y académica de los contenidos que está fuertemente marcada por la separación que existe entre el hecho de saber algo o comprenderlo.

El trabajo por proyectos permite abordar contenidos y utilizar una serie de aprendizajes y estrategias que no vemos reflejados directamente en el currículum pero que forman parte de él y podemos deducir si se realiza una lectura del currículum menos literal y más práctica. Además todos estos contenidos, estrategias y aprendizajes forman parte de los intereses de los alumnos por lo que pasan a ser igualmente importantes para llegar a tener una formación completa e interdisciplinar.

De esta forma el proyecto acaba haciendo una selección en los contenidos y competencias que comprende el currículum, pero que además tienen sentido a la hora de desarrollar el proyecto. Este proceso de selección de los contenidos, se realiza siempre desde la visión del trabajo por proyectos que prioriza y se preocupa por adquirir una mayor comprensión y asimilación de éstos, prescindiendo de todos aquellos que por su carácter tradicional no tienen aplicación práctica en la vida diaria de los alumnos.

Obviamente al liberar el currículum de todos estos contenidos secundarios con un bajo valor educativo, el proceso de enseñanza-aprendizaje puede centrarse en un modelo que trata de introducir un aprendizaje a través de procesos de investigación, que pasa a ser otro de los principios fundamentales de esta metodología.

Aprender a partir de la investigación no sólo favorece comprender los contenidos, uno de los objetivos principales de esta metodología, sino que, además, permite dar respuesta a aquellas preguntas que surgen a los alumnos sobre su entorno. Mediante este proceso los alumnos aprenden a descubrir aquellas preguntas que les inquietan y lo que es más importante, responderlas por ellos mismos, de tal forma que lo interiorizarán y podrán aplicarlo a lo largo de toda su vida en cualquier aspecto de ésta.

También, esta metodología a través de la investigación, hace que los alumnos se replanteen conocimientos preestablecidos y despierta el interés por todos esos nuevos conocimientos que aun les quedan por conocer. De esta forma los alumnos comienzan a plantearse preguntas, buscar la información necesaria para responderlas, comprobarlas para saber si son ciertas y por último sacar conclusiones. En definitiva los alumnos trabajan con un método científico, aprenden a través de un proceso que les motiva y permite fijar estos nuevos conocimientos que se quieren adquirir.

### **¿Por qué el trabajo por proyectos?**

A la hora de decidimos por esta metodología no podemos únicamente basarnos en un sólo motivo, sino que son sus múltiples beneficios lo que hacen que nos decantemos por este tipo de trabajo. Además como se ha dicho anteriormente, dependiendo de en qué queramos hacer hincapié, los proyectos variarán e igualmente lo hará su justificación.

Los argumentos van, desde causas que afectan directamente al alumnado y a su aprendizaje, la funcionalidad e importancia de los contenidos, hasta el papel y desarrollo del propio docente. Aquellos en los que basaremos este trabajo son los siguientes:

- Alto nivel de motivación y participación por parte del alumno. Es sabido por todo el sector educativo cómo afecta de una manera claramente positiva en el aprendizaje el factor motivacional, no importa cuál sea el contenido. Sin una motivación interna y real, si los alumnos se sienten ajenos a los contenidos o no se ven reflejados en ellos, ni tampoco ven aplicación a algún aspecto de su

entorno, intentar enseñar es cuanto menos difícil, y los resultados no serán los esperados. Por lo que una metodología que motiva al alumnado, que le hace participe de su propio aprendizaje y que, ante todo, trata aspectos que rodean las vidas y el entorno de los alumnos, va a provocar resultados mucho más satisfactorios. Además, podríamos añadir como factor extra que justifique la selección de esta metodología que el hecho de que se produzca esta motivación propiciará una mayor participación y por lo tanto una mayor implicación intelectual de todos los miembros en el proyecto que se va a desarrollar.

- Desarrollo de las emociones. Ya que se trata de una metodología donde el trabajo colaborativo cobra una gran importancia, los alumnos están en constante negociación con sus compañeros. A la hora de compartir sus ideas, justificar sus aportaciones, tomar decisiones grupales, los alumnos están constantemente gestionando y aprendiendo sobre sus sentimientos y los de los demás. Con esta metodología no sólo aprenden sobre sus emociones, sino que también comienzan a adquirir cierto compromiso con el resto de sus compañeros y progresivamente adquieren una autonomía y responsabilidad con ellos mismos y sus iguales.
- Sustitución de la memorización. La gran batalla de la educación es poder sustituir las metodologías antiguas que se basaban en la memorización. El trabajo por proyectos se basa en la idea de que el alumno debe crear sus propios aprendizajes, para ello busca aquellos conocimientos que estén directamente relacionados con sus propias experiencias, que sean fácilmente reconocibles y que sean de su interés y como consecuencia ponen en funcionamiento una serie de estrategias cognitivas que les permiten fijar todos esos nuevos conocimientos. Gracias a este tipo de metodologías los niños adquieren determinados conocimientos y competencias, como puede ser el pensamiento crítico y divergente, la búsqueda y solución de problemas, el tratamiento de la información o la autoevaluación, (Pozuelos Estrada, 2007)

- Aunar contenidos. Como ya se ha comentado, el trabajo por proyectos permite una reorganización y selección de contenidos que realmente interese trabajar durante dichos proyectos. Pero esta metodología va más allá, no solo permite enfatizar en aquellos contenidos del currículum que se consideren realmente básicos, sino que permite trabajar varias áreas al mismo tiempo. Se crea una interdisciplinariedad, que por mucho que se insista al trabajar por áreas, y se intente realizar, no llega nunca a existir de una manera pura y real, sino que acaba siendo una pequeña intervención de un área dentro de otras. Pero con el trabajo por proyectos se pueden realizar intervenciones completas, que no dejan cabos sueltos y que permiten dar respuestas globalizadoras y complementarias, evitando a la vez posibles solapamientos o repeticiones en contenidos. “En el trabajo por proyectos las materias de estudio no se conciben de la manera tradicional, puesto que el método está centrado en problemas, lo que lo hace incompatible con la división de las disciplinas escolares” (García Vera, 2012, p.688)
- Integración del entorno escolar y familiar. Dado que los contenidos que van a tratar deben formar parte del entorno del alumno, es lógico que tanto el entorno escolar como el familiar del niño se vean afectados. La familia, ya que es el primer entorno que educa y acompaña al niño durante sus primeros años de vida, y el escolar debido a que en ocasiones los niños pasan más horas en este que en el propio hogar familiar. Dicho esto, podemos afirmar, que cuanta mayor implicación haya por ambas partes más completos e integrados estarán los aprendizajes que realice el alumno, y si además queremos que éste trabaje con ejemplos reales que reflejen su vida diaria, qué mejor que sacarlos de su ámbito más cercano.
- Riqueza de recursos. En absoluta relación con el punto anterior tenemos la cantidad de contribuciones que el trabajo por proyectos implica a la hora de trabajar con las familias y el entorno educativo. Cuanta más rica sea la diversidad cultural que rodea al niño y a todo su entorno, más amplios serán

los conocimientos de éstos, y más se podrán beneficiar los compañeros los unos de los otros.

- Implicación en la sociedad. Hemos dicho que el trabajo colaborativo crea una serie de comportamientos, desarrollo de las emociones y demás crecimientos personales en el niño. Todos estos aprendizajes hacen de los alumnos unos miembros más capaces y cívicos para la propia sociedad. Durante el trabajo por proyectos los alumnos no solo aprenden aquellos contenidos que se encuentran en el tema principal del proyectos, sino que aprenden a respetarse, colaborar, comprenderse, aceptar diferentes métodos y ritmos de trabajo, a complementarse dentro de un mismo grupo y, en general, a ser unos buenos compañeros tanto dentro como fuera de la escuela.
- Desarrollo de la autonomía. El trabajo por proyectos podría resumirse en la búsqueda de una serie de respuestas que interesan a los alumnos. Con esta idea básica deducimos la importancia en esta metodología de que sea el propio alumno el que construya el proyecto, lo plantee, lo resuelva y saque sus conclusiones. A pesar de que siempre va a tener al docente que lo guiará, el alumno es el protagonista indiscutible de este trabajo y de ahí la importancia de la autonomía y su gran evolución.
- Trabajo colaborativo entre docentes. Plantear un trabajo como un proyecto necesita de mucha preparación y esfuerzo, por lo que en la mayoría de las ocasiones es necesario contar con más de un maestro. Además debido a su interdisciplinariedad y dependiendo del tema del proyecto, para poder cubrir todas las necesidades y abarcar todos los campos y contenidos aumentan las necesidades de tener docentes de diferentes especialidades y áreas. Esto no solo implica una coordinación y trabajo colaborativo entre los docentes, sino que también reporta beneficios, pues permite un aprendizaje de tus propios compañeros en aquellos campos donde se necesite una complementariedad. “Participar en un proyecto de trabajo fomenta la relación entre enseñantes” (Pozuelos Estrada, 2007, p. 25).

## RELACIÓN ENTRE LENGUA Y CULTURA

Entendemos como lengua una serie de signos con sus propias normas, utilizados por la sociedad para comunicarse entre las personas que la forman. Dependiendo de la sociedad de la que se trate, la lengua que utilice, tendrá unas características u otras y éstas vendrán marcadas, entre otras muchas cosas, por la cultura propia de dicha sociedad. Así podemos decir que lengua y cultura están íntimamente unidas y ambos conceptos no se entienden el uno sin el otro.

Actualmente el mundo en el que vivimos está completamente globalizado, este proceso dinámico y cambiante nos permite estar constantemente en contacto e interrelacionados con cualquier parte del planeta en todo momento. A pesar de estos grandes avances de la sociedad en la que vivimos y que nos permite cada día estar más cerca de los que están lejos, aún existen numerosas diferencias culturales que nos caracterizan, distinguen y enriquecen nuestro entorno. Todas estas diferencias nos influyen de manera notoria en nuestras costumbres, comida, forma de vestir carácter y como no, en nuestro idioma.

La cultura es un concepto moderno y europeo que surge como búsqueda de una identidad propia dentro de este proceso de expansión mundial de la sociedad (Zamorano Farías, Salgado Carrasco, Lara Mendoza, 2014). Este concepto apareció de mano de las clases más educadas de Europa que se jactaban de ser menos ignorantes que los campesinos y que todas las clases inferiores. Se sentían más refinados y civilizados, y creían tener una comprensión mayor del mundo que les rodeaba. A pesar de la novedad de este concepto no ha dejado de evolucionar a la misma velocidad que lo hacen hoy en día las sociedades. Actualmente este concepto ha dado una vuelta completa y lo que pretenden los miembros de una sociedad, no importa en que parte del planeta nos encontremos, es la búsqueda de la propia identidad. Los integrantes de una sociedad quieren ser parte de una cultura, formar parte de algo común que les represente. A partir de este concepto de cultura las personas pueden definirse, sentirse únicas y diferenciarse de las demás dentro de un grupo que consideran como propio.

“Cultura: Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.” (Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>, 30.05.2016)

Sabemos que la cultura son todo ese conjunto de maneras de actuar y pensar que comparte una misma sociedad (creencias, normas, lenguaje, religión...). A partir de dicha información se han creado diferentes clasificaciones de los tipos de cultura que podemos encontrar a nuestro alrededor, nos serviremos de dichas clasificaciones para seleccionar aquellas que nos sean útiles a la hora de plantear nuestro trabajo.

Podemos diferenciarlas por sus definiciones, dónde encontramos la cultura histórica, tópica, simbólica... O por su desarrollo, primitiva, civilizada, analfabeta... (Recuperado en <http://www.tiposde.org/ciencias-sociales/78-tipos-de-cultura/#ixzz4AA7kWKez>, 30.05.2016). Pero, independientemente de la clasificación que queramos utilizar como bien nos recuerda López Rodríguez (2007), es labor del maestro proporcionar al alumno las estrategias para poder desenvolverse sin problemas en una sociedad en la que se tienen que interpretar el lenguaje no verbal, expresiones, dobles sentidos... Esta competencia comunicativa que deben desarrollar los niños a lo largo de su aprendizaje tiene que trabajarse igualmente en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Si realizamos un análisis de la relación que existe entre la cultura y el lenguaje para saber qué elementos de la cultura debemos trabajar y cómo afectarán directamente en nuestro objetivo final que es aprender una lengua, primero deberemos saber qué es la lengua y qué elementos lo forman.

El lenguaje es un conjunto de normas y comportamientos lingüísticos, una serie de principios que al estar organizados nos permiten ordenar el comportamiento y saber como debemos actuar (Goodenough, 1971). De esta forma, para conocer un idioma, como puede ser el francés, debemos aprender aquellas normas que nos permitirán no solo ajustar nuestro comportamiento, sino también comprender el de todas aquellas personas que hablen francés. De esto podemos deducir que la lengua francesa es el conjunto de reglas que se necesitan para hablar francés y que tus interlocutores franceses te entiendan, pero también para comprender a los hablantes franceses.

Estas reglas que forman un idioma tienen diferentes dimensiones: el sistema fonológico, el morfológico, el sintáctico, el semántico y el simbólico (Goodenough, 1971). Para poder afirmar que hablamos un idioma, debemos conocer la entonación y acento de una lengua para poder distinguir los significados de las distintas mezclas de fonemas que podemos

encontrar en una lengua. De esta misma forma, al distinguir las combinaciones de los fonemas también llegamos a comprender el sentido de las unidades mínimas de la lengua como son las palabras, el sistema morfológico. Y por último está el sintáctico, son aquellas reglas por las que se combinan las palabras en frases para darles un sentido completo y global. Todo este proceso implica una comprensión de la lengua, jerarquizada, que va desde el elemento más simple al más complejo. Pero no debemos quedarnos aquí, pues a pesar de que la frase *je mange une voiture animée avec mon stylo* esté gramaticalmente bien escrita, ésta no significa nada y por lo tanto, no tiene sentido coherente.

Por último están el sistema semántico y el simbólico. Éstos conforman los aspectos de la lengua que están más estrechamente relacionados con la cultura, es decir, que su variación dependerá de los hablantes, de sus costumbres, su localización...y no tanto de la gramática y sus reglas. El semántico hace referencia al significado concreto de las palabras, es decir, las reglas por las cuales decidimos utilizar unas palabras en vez de otras y decidimos qué expresiones son más adecuadas en cada momento; y el sistema simbólico, que se encarga de las connotaciones de las palabras, no es estrictamente el sentido que tiene una frase, sino lo que queremos transmitir y decir con ella realmente.

Todos estos elementos que forman parte del lenguaje vienen marcados por la propia cultura de los hablantes y la evolución de dicho idioma. Es por eso por lo que a la hora de plantear el aprendizaje de una lengua, como es el francés, no debemos olvidar ninguno de los aspectos explicados anteriormente. Y dado que uno de los factores que moldea y caracteriza el lenguaje es la cultura, debemos tenerla siempre presente.

Desde nuestro punto de vista del aprendizaje del francés como segunda lengua extranjera, deberemos tener en cuenta a la hora de abarcar la cultura diferentes puntos, todos ellos igual de importantes, para poder ofrecer a nuestro alumnos un aprendizaje completo y variado. Podemos diferenciarlos en dos distintos:

- Historia, arte y literatura (cultura culta). Por muy distante que parezca el aprendizaje de un idioma de estos tres conceptos, su relación es absoluta. A la hora de estudiar una lengua qué mejor que hacerlo con textos reales, contextualizados, donde podemos ver aplicadas expresiones que cobran significado y así entenderlas plenamente. No solo basarnos en los autores

clásicos reconocidos, ya que en según que niveles, como por ejemplo Primaria que es lo que a nosotros nos interesa, estaría completamente fuera de lugar, sino cualquier texto en francés no realizado expresamente para el aprendizaje de este idioma como lengua extranjera.

En el estudio de un idioma, llega un momento dónde la traducción literal deja de funcionar y hay que dejar paso a una comprensión más profunda de la lengua y a los matices de las expresiones. Es a través de las manifestaciones artísticas de una cultura como los alumnos pueden llegar a hacer una plena comprensión de ésta. Por ejemplo, la historia y el arte, no sólo sirven de vehículo para el aprendizaje de la lengua, como un elemento de apoyo, sino que permiten, al igual que la literatura, comprender en profundidad el carácter de los hablantes de dicha lengua, además de sus expresiones, que van ligadas a sus vivencias y que han podido pasar de generación en generación pudiendo surgir de diversos acontecimientos de su propia historia. O la poesía, que no sirve únicamente para conocer las manifestaciones artísticas de los autores o los recursos que utilizaban dependiendo del estilo, sino que potencia en el alumno el trabajo memorístico, amplía su vocabulario y permite mejorar la pronunciación.

- Formas de comportamiento (cómo y cuándo actuar). A la hora de aprender un idioma, debemos conocer el comportamiento de sus hablantes en su vida cotidiana. Pese a que la mayor parte de estas enseñanzas acaban cayendo en clichés que se repiten una y otra vez, deben evitarse este tipo de aprendizajes, los alumnos tienen que aprender una serie de directrices básicas de cómo comportarse, tanto a nivel social, adecuación del habla, del vocabulario que hay que emplear en cada momento, como dirigirse dependiendo de las personas con las que se esté tratando, incluso hay que tener en cuenta el carácter o el humor de los interlocutores. Pero también es necesario conocer las fechas señaladas, días festivos o hábitos de comportamiento diarios. Todo esto permite al alumno tener una serie de conocimientos de los que servirse a la hora de desenvolverse en el país extranjero o tratar con sus habitantes.

Aparte del conocimiento de la vida diaria, las relaciones personales, valores y creencias es importante enseñar a los alumnos el lenguaje corporal, pues en ocasiones no se puede hacer la traducción de según qué gestos y actitudes de una cultura a otra.

Sin embargo, a pesar de que se trate de dos puntos de vista de la cultura completamente diferentes, no son excluyentes, por lo que al plantear la cultura en clase de lengua extranjera, deberemos contar con ambos dos, “l’enseignant ne va pas réduire à la seule étude des artes, mais ne peut pas non plus limiter à la description des activités de la vie quotidienne aux courtes allusions culturelles” (González Izquierdo, 2014, p. 147)

Así pues, y teniendo en cuenta las múltiples vertientes que abarca la cultura, al estudiar una lengua debemos ir más allá. El alumno debe alcanzar una serie de nociones que le permitan comunicarse de una manera suficientemente eficaz y que además sea capaz de adquirir una serie de conocimientos prácticos sobre la vida en Francia y/o en los países francófonos, puesto que no serán iguales los aprendizajes si los relacionamos con Francia que si lo hacemos por ejemplo con Marruecos o Quebec. Aprender se convierte en mucho más que memorizar estructuras gramaticales o conocer el vocabulario y aplicarlo, la lengua debe abrazar la cultura para que los alumnos la integren en sus conocimientos como algo más que forma parte de ellos.

Todos estos conocimientos que se adquieren a raíz del aprendizaje de una lengua van a producir una serie de efectos en el alumno si consideramos, tal y como lo hace Rodríguez Pérez (2013), que el lenguaje es un canal de comunicación social, un sistema de códigos unidos a la identidad propia del hablante. Al considerar dicha afirmación, asumimos que el alumno va a sufrir una serie de cambios en su personalidad, pues va a interiorizar una serie de códigos, comportamientos, que no le correspondían según la cultura en la que había crecido. Estos nuevos aprendizajes cambiarán su forma de afrontar las relaciones en la lengua extranjera, sus conductas, la comprensión de ciertos símbolos, incluso diversas convenciones sociales que son distintas a su cultura materna.

### **¿Por qué introducir la cultura en el estudio de una lengua extranjera?**

Antes de afrontar el tema de por qué debemos incluir la cultura en el estudio de una lengua extranjera debemos abordar el concepto de interculturalidad. Como bien hemos dicho

vivimos en un mundo globalizado que engloba múltiples culturas. Pero, poco a poco, y debido a la era en la que vivimos se hace más necesario el estudio de una lengua extranjera. Aprender y comprender una lengua extranjera no solo te permite comunicarte si no que te abre la mente, te permite unir puentes en tu propia cultura y la cultura meta. Permite crear poco a poco ciudadanos más independientes y libres.

Recalcamos también lo dicho anteriormente, sobre el hecho de saber un idioma, que no es solamente reconocer las formaciones gramaticales y saber aplicarlas, sino que debemos ser capaces de reconocer las convenciones sociales, ser capaces de aplicar fórmulas de cortesía a la hora de tratar a una u otra persona... Todo esto refuerza la idea del papel que tiene la cultura en el habla. Y es ahí donde comienza nuestro trabajo en ser capaces de evitar los tan utilizados estereotipos, conseguir que los alumnos conecten lengua y cultura para poder desenvolverse en el país de la lengua que se aprende.

A razón de todas estas ideas nace el concepto de interculturalidad:

“La interculturalidad se manifiesta como un eje transversal que traspasa las fronteras; un encuentro intercultural implica no solamente la convivencia de culturas diferentes, la interacción, sino también el reconocimiento y el respeto de la diversidad el “otro” y la profundización de su “yo”, es decir, “yo” con y desde el otro.” (Álvarez González, 2011)

Este concepto de interculturalidad refuerza nuestra idea de la importancia del estudio de la cultura en una lengua. Describe cómo debe ser la relación entre dos hablantes procedentes de diferentes culturas, con lenguas maternas distintas, de cómo debe ser su comprensión, de una manera recíproca. Para poder llegar a este punto es necesario trabajar estas actitudes y las estrategias que permitirán al alumno comprender el lenguaje corporal, el ritmo del diálogo, que no debe imponer su cultura... sino que debe abrir la mente y entender en su plenitud y en todos sus aspectos a su interlocutor.

Álvarez Gonzáles (2011) se plantea 13 parámetros que a su juicio hay que tener en cuenta a la hora de trabajar la interculturalidad, en definitiva de introducir en los aprendizajes del alumno la cultura meta. Tal y como planteamos nuestro trabajo aquellos que nos resultan más interesantes son los siguientes:

- Promover actitudes, conductas de respeto y comprensión hacia la cultura e idioma que estudiamos, de tal forma que los alumnos sean capaces de desenvolverse en cualquier contexto de una forma independiente y autónoma.
- Trabajar en un contexto donde las dos culturas están al mismo nivel y ninguna es mejor que la otra, ambas son aceptables y respetables.
- Favorecer el conocimiento de la cultura evitando los clichés y reeducar o modificar posibles prejuicios.
- Crear un espacio común donde las dos culturas e idiomas se encuentren, buscando puntos en común y creando lazos de convivencia.
- Crear sentimientos de empatía.

Estos parámetros que hemos seleccionado deben acompañarnos a lo largo de todo el estudio y aprendizaje de una lengua, para poder introducir de una forma más eficaz la cultura y crear unas bases donde se asiente la interculturalidad entre los dos idiomas-culturas, la materna y la segunda lengua.

Una vez tenemos claro el concepto de interculturalidad y lo que va a implicar a lo largo de nuestro trabajo, pasamos a tratar de lleno el tema de la cultura, por qué, cómo y en que nos basamos para ello.

Debido a esta globalidad del mundo en el que vivimos, que ya hemos comentado, se hace cada vez más patente la necesidad de conocer diferentes idiomas. Además, desde el punto de vista de la enseñanza y debido a la creciente importancia que adquiere el enfoque comunicativo dentro de las metodologías de la enseñanza de las lenguas, el concepto de cultura comienza a normalizarse, y cada vez resuena con más fuerza a la hora de enseñar una lengua extranjera.

Areizaga Orube (2000) nos recuerda que existen ciertos acuerdos entre los expertos sobre aquellos puntos que deberíamos tener siempre en cuenta a la hora de enseñar la lengua meta. Entre ellos encontramos el desarrollo de la competencia comunicativa intercultural, del que hemos hablado anteriormente y hemos insistido en la manera que afecta a la enseñanza; además, también se debe tener en cuanto el tratamiento de la cultura integrado en el aprendizaje lingüístico y sobre todo, la presencia de la cultura para formar y crear estrategias para poder desenvolverse de forma independiente y no como una mera información.

Pero a pesar de los acuerdos que existen respecto a aquellos componentes que tienen que estar presentes a la hora de tratar la cultura, éstos se ven modificados y ajustados dependiendo del punto de vista de los enseñantes.

Desde un punto de vista tenemos el enfoque comunicativo, que como nos dice Moirand (1982) la competencia comunicativa dependerá entre otros de un factor socio-cultural, que nos permitirá tener un conocimiento de las reglas sociales, las normas de interacción, conocimiento de historia... Desde este enfoque se piensa que la cultura tiene que ser una parte de la enseñanza de la lengua con la que tenemos que contar para que con la ayuda del contexto los aprendizajes cobren un sentido completo y se asienten para poder aplicarlos en un futuro. "Si el significado se construye en la interacción entre el conocimiento lingüístico y el conocimiento del mundo, adquirir una lengua extranjera requerirá el aprendizaje de los dos tipos de conocimientos." (Areizaga Orube, 2000, p. 195)

El otro punto de vista es el gran interés que ha surgido por introducir la interculturalidad en la enseñanza de las lenguas. Se pretende alcanzar una competencia comunicativa basada en la interculturalidad, es decir, crear individuos que sean capaces de convivir y desenvolverse entre diferentes culturas, comprenderlas, respetarlas y en definitiva adquirir una riqueza cultural que integren dentro de su propia persona.

Teniendo en cuenta estas dos perspectivas podemos afirmar que dependiendo de en qué punto de vista nos basemos, cada maestro desarrollará e introducirá el término de la cultura de una manera diferente en sus enseñanzas de una lengua extranjera. A pesar de estos dos diferentes enfoques, se considera que no es necesario elegir uno u otro, sino que con la adecuada programación se puede llegar a plantear una enseñanza en la que se integren los dos puntos de vista, y es de esta forma como intentaremos plantear nuestro propio trabajo.

Una vez conocidas las diferentes maneras en las que se puede introducir la cultura, debemos saber qué efecto tendrá en el estudio de la lengua.

Para empezar, estudiar basando los aprendizajes en contextos reales es muy motivador. Poder aprender a partir de por ejemplo textos reales que relatan intereses, deseos, vivencias reales nos permite ver una aplicación práctica de esas innumerables reglas gramaticales que en ocasiones quedan vacías debido a las explicaciones. Pero una vez podemos ver su aplicación práctica y ejemplos de cómo utilizarlas, facilita el estudio y lo

motiva. Además ya solo el hecho de poder leer un texto ambientado en un momento concreto nos introduce de lleno en la cultura de dicha época, permitiéndonos conocer las costumbres y hábitos de esas personas.

Además, y relacionado con el punto anterior, está el hecho de poder conocer la evolución de la propia cultura. Al poder leer textos de diferentes épocas o ver cuadros que representan diferentes escenas, los alumnos pueden introducirse en la cultura de la lengua meta y conocer, no solo el carácter y los escenarios de éstas obras, sino la evolución que han sufrido, así como comprender expresiones, momentos de la historia...

Otro de los objetivos que tiene la enseñanza de la cultura y que más cambia a los alumnos en su forma de ver el mundo y plantearse el estudio de una lengua extranjera, es el hecho de agrandar sus propios horizontes. Ésta suele ser una de las principales causas por las que se estudia una segunda lengua, pero si además introducimos en su estudio la cultura, la interculturalidad, con esta pequeña modificación en la enseñanza de un idioma podemos romper fronteras. Podemos conseguir abrir la mente de los alumnos para hacerlos más tolerantes y flexibles. Como nos dice Manga (2007) la lengua es un sistema de comunicación y expresión verbal que se caracteriza por ser vehículo de una cultura diferenciada, y es por esta razón, entre muchas otras, por lo que el aprendizaje de una lengua, tiene que tener como uno de los principales objetivos llegar a relacionar su lengua, su cultura e incluso su propia sociedad. Pero como hemos dicho anteriormente, aprender una lengua se trata también de ser capaz de desenvolverse de manera adecuada dentro de la propia sociedad que la habla.

Además, introducir la cultura en el estudio de una lengua, promueve el acercamiento entre ambas culturas lo que permite recibir la imagen de la verdadera cultura, no una imagen distorsionada llena de tópicos y prejuicios. También nos permite aprender y reconocer las diferentes culturas de una misma lengua dependiendo del país o la región donde se hable. Gracias a este acercamiento de la cultura, los alumnos aprenden que no sólo se estudia la lengua de un único país, sino que hay muchos países con diferentes culturas, costumbres, acentos y que cuanto mayor sea el abanico que conozcamos, más rico será nuestro lenguaje y nuestra capacidad para adaptarnos a él en distintos contextos.

No se nos puede olvidar que el estudio de una lengua diferente desarrolla en los alumnos actitudes de respeto, una de las razones anteriores que hemos dado era que permitía

abrir la mente de éstos. Como consecuencia directa, los alumnos adquieren un pensamiento positivo hacia la diversidad, identifican las diferencias y aprenden a respetarlas y afrontarlas como signo de riqueza cultural. El reconocimiento y el respeto mutuo pasan a ser las banderas del intercambio cultural que supone el aprendizaje de una lengua (Martínez Arbelaiz, 2002). Se desarrolla una empatía no solo hacia la cultura meta y sus hablantes, sino hacia todas las culturas que sean diferentes, se aprecian tanto las similitudes con la propia cultura como aquellas diferencias que hacen a cada una cultura única.

Hoy en día en el campo de la educación se le da una gran importancia a todas aquellas metodologías que son interdisciplinarias, globalizadoras e integradoras. Teniendo en cuenta esta preocupación creciente por la relación que deben tener todos los contenidos que estudian los niños, no podemos encontrar una mejor razón para justificar el estudio de la cultura dentro del de una lengua extranjera. De esta forma podremos realizar proyectos, trabajos o meras explicaciones teniendo en cuenta diferentes áreas, ofreciendo a nuestros alumnos contenidos basados en la lengua francesa pero interrelacionados con las ciencias sociales, la literatura, el arte, las matemáticas...

El hecho de estudiar la cultura como parte de una lengua da a los alumnos cierta confianza a la hora de tener que desenvolverse. Si los alumnos ven aplicaciones prácticas en la literatura, o conocen las convenciones sociales, en el momento en el que ellos tengan que ponerlos en práctica, al tener esa base, se sentirán más seguros y sabrán cómo afrontarlos. Además, conocer la cultura de una lengua, de una sociedad, te permite tener más recursos a la hora de mantener una conversación, de realizar un escrito, un examen o simplemente mandar un correo electrónico. No debemos subestimar el poder que tiene conocer otra cultura distinta a la nuestra, pues nos proporciona muchos recursos y nos abre muchas puertas.

El estudio de una lengua puede ser divertido. Existe el mito de que comenzar a estudiar una lengua extranjera es difícil y tedioso, comprender y asimilar nuevas estructuras, entender y memorizar vocabulario nuevo... Es un mundo nuevo que hay que ir descubriendo poco a poco. Desde nuestro punto de vista, si al estudio de una lengua le unimos el de la cultura meta, este mito queda completamente desmentido. Es cierto que comenzar un idioma requiere esfuerzo y todo es nuevo, pero si nos apoyamos de la cultura para introducirlo esta visión cambia. No solo los alumnos pueden ver aplicaciones prácticas, como hemos dicho

anteriormente, aplicaciones que hacen el estudio más motivador y les permite adquirir ciertos recursos. Sino que también el poder contar con la cultura a la hora de enseñar un idioma nos abre un gran abanico de posibilidades, miles de actividades motivadoras, más activas y entretenidas que permiten superar esos primeros aprendizajes de un idiomas con menos esfuerzo y haciéndolos más amenos y posiblemente mucho más divertidos.

Por último añadir que el estudio de la cultura como una parte inseparable de la lengua, crea lazos entre la cultura propia y la cultura meta. Es decir, ya no solo te permite conocer la cultura meta, sino que hace que aprecies de una manera particular la tuya propia. En ocasiones, introducirnos en una cultura que es diferente a la nuestra, nos hace apreciar aquellas cosas de las que no nos hubiéramos dado cuenta de no ser por esta nueva percepción que se adquiere debido al cambio de visión que conlleva el estudio de una cultura extranjera. Además, como hemos dicho anteriormente el individuo cambia, introduce dentro de sus conocimientos estos nuevos aprendizajes, que pasan a formar parte de él, ampliando su propia cultura y haciéndola más rica y amplia.

En definitiva son múltiples las razones por las que es beneficioso introducir la cultura dentro del estudio de una lengua, y después de haberlas analizado todas podríamos afirmar que es incluso necesario, para poder desarrollar ciertas estrategias imprescindibles a la hora de utilizar el idioma. Además si pensamos en la metodología en la que vamos a basar nuestro trabajo, la pedagogía por proyectos, uno de los objetivos principales es que los alumnos sean independientes, y tras haber analizado los beneficios de la cultura sobre los alumnos solo nos queda decir que sería un apoyo inmejorable a la hora de desarrollar esta actitud de autonomía en los alumnos.

## LOS CÓMICS

“la BD est une représentation du monde qui donne des clefs pour comprendre notre monde de représentations.” (Dacheux, 2009, p. 11)

El cómic es una viñeta o un conjunto de estas que pueden contar una historia completa, pueden formar un chiste o broma, incluso pueden ser parte de un cartel o informarnos de algo. Pero un cómic es algo más, el cómic es arte, una manera de expresarse y forma parte de las artes plásticas. Desde los cómics con los dibujos más cuidados y con más detalle hasta los personajes creados con cuatro líneas y un círculo, son diferentes tipos de expresión dónde podemos ver reflejado al autor y sus técnicas. Hoy en día son numerosas las convenciones de cómics donde podemos descubrir cada vez más tipos y variantes, o museos que nos recuerdan que la tradición del cómic forma parte de nuestra literatura, que son un trocito de nuestra cultura.

Pero un cómic también nos permite comunicarnos y llegar a otras personas. También podemos considerar el cómic como un medio de comunicación. Podemos transmitir información, incluso si esa no es su intención, por ejemplo cuando un cómic está ambientado en una época o cultura concreta nos permite conocerla. En la actualidad, en las tiras sátiras y los cómics, a pesar de lo diferentes que pueden ser respecto a su formato, nos informan de la actualidad política, economía...Un cómic presenta un mundo, real o ficticio, pero nos permite conocer y nos trasmite sus reglas, valores y sus estereotipos (Chante, Tabuce, 2009)

Además podemos considerar los cómics como un tipo de ocio, es un arte que permite al lector introducirse en mundos diferentes sin salir tan siquiera de su casa y disfrutar no solo de la historia y diálogos de los personajes sino también de los dibujos de sus viñetas.

En definitiva un cómic es difícil de definir y además es un conjunto de diversos campos: es arte, un medio de comunicación y también es ocio. Es por eso por lo que su definición es tan amplia y tan difícil de acotar, porque utiliza múltiples códigos, se sirve de la literatura, del cine o de la pintura para apropiarse de sus técnicas y hacerlas suyas. Además podemos decir que el mundo del cómic aun está por explorar, los términos son difusos y los géneros innumerables. “Buena parte de las polémicas contemporáneas por lo que respecta a la definición de la palabra “cómic” y la concreción de sus elementos constituyentes arrancan, precisamente, de la

falta de acuerdo que existe respecto a ese elemento de cohesión macroestructural que es el formato” (Varillas Fernández, 2013, p. 8).

Tal y como nos dice Bénéjean (2009), el cómic es universal, es leído por todo tipo de personas sin importar las clases sociales y abarca un público muy diverso, es gracias a sus múltiples variantes. Desde los divertidos cómic de Titeuf o Marsupilami para los más pequeños, pasando por las aventuras de Tintin para los jóvenes aventureros hasta Spirou para los adultos más melancólicos.

### **Historia**

Si bien la historia de los cómics tiene un largo recorrido, Gabilliet (2009) nos recuerda que la expresión francesa “bande dessinée” aparece relativamente tarde y que no se extiende por los territorios francófonos hasta los años cincuenta. Pero a pesar de que el nombre no se había establecido a principios del siglo XX ya comenzaban a oírse referencias sobre este arte que aun no tenía denominación concreta.

Podríamos afirmar que la cultura de representar historias a través de las imágenes comienza en la Edad Media en las iglesias, cuando los clérigos querían transmitir las enseñanzas de la fe a través de dibujos para todas aquellas personas que no supieran leer o que no tuvieran los medios, pero a pesar de que siempre se ha comunicado a través de los dibujos, esto no se considera uno de los orígenes del cómic.

Sin embargo es alrededor de 1830 cuando comienzan a aparecer los primeros indicios de caricaturas sátiaras que serán los cimientos de lo que hoy en día llamamos cómic, con la edición de *Histoire de Mr Jabot* de Rodolphe Töpffer (Backe, Stéphanie, <http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article12>, 7.06.2016) y también con las primeras caricaturas políticas contra Luis Felipe I de Francia.

Es a principios del siglo XXI cuando empezamos a ver en territorio francófono indicios del creciente interés por los cómics. Había tres grandes grupos, los cómics franco-belgas, los americanos y los japoneses. (Gabilliet, 2009).

Sabemos que los cómics de Tintin causaron furor en todo el territorio francófono alrededor de los años treinta, y es con ellos con los que se comienza a introducir los diálogos en “bocadillos”. Hergé, el creador de Tintin, con sus 22 álbumes consigue frenar y combatir la popularidad de los comics americanos. A pesar de este gran éxito en toda Bélgica, el

verdadero auge de los cómics franco-belgas no surgió hasta después de la Segunda Guerra Mundial, cuando se junta con una época de cambio tanto ideológica como políticamente hablando. A pesar de que se consideran estos años como el punto de partida, ya antes de la guerra se publicaban revistas semanales donde además de cuentos o pequeñas novelas, se podían leer distintas tiras cómicas.

En los años ochenta con todo el éxito que reportaban los cómics su edición comienza a cambiar. Pasan de ser unas publicaciones en revista, o pequeños álbumes a unos libros en condiciones, con tapas de cartón que los protegían y los hacían parecer un género más serio y respetado.

Hoy en día, a pesar de su éxito y sus múltiples variantes, los cómics siguen siendo un género subestimado y poco reconocido, pero que, viñeta a viñeta, va ganándose el hueco que le pertenece. Podemos ver su creciente éxito a través de los múltiples museos del cómic en diferentes ciudades francófonas (Bruselas en Bélgica, Angouleme en Francia) o los variados festivales y concentraciones que generan (festival bianual de "Strip Turnhout en Bélgica y el Festival Internacional de la Historieta de Angulema en Francia).

### **Tipología**

A pesar de las dificultades que existen para acotar los formatos y en general los distintos géneros que encontramos al referirnos a los cómics, Varillas Fernández (2013) ha realizado una clasificación. De entre todos ellos veremos una muestra de los más característicos:

- El chiste gráfico y la viñeta única. Se trata de imágenes en su mayoría sátiras y humorísticas que están formadas por una única viñeta, podríamos decir que es el origen del cómic. Se utiliza mayoritariamente en periódicos o para ilustrar textos.
- Las tiras de prensa. Se trata de una evolución de la viñeta única, suelen ser periódicas, mantienen los personajes pero no tienen por qué contar una historia continuada entre todas ellas.
- La revista europea. Formaban parte de una sección de entretenimiento del periódico o de una revista, en ella se podían encontrar narraciones literarias, chistes, ilustraciones, jeroglíficos, crucigramas... Los temas eran poco

variados, no buscaban la crítica ni buscar problemas y en muchos casos la imagen no tenía sentido independientes sino que simplemente acompañaba al texto que era el elemento principal aunque comienza a vislumbrarse una intención de narrar a través de las viñetas.

- El tebeo. Se trata de los cómics actuales, comenzaron siendo cuadernos de pequeño tamaño, con varias páginas, que se publicaba regularmente, con varias historias diferentes que lo formaban. Según fueron ganando éxito se profesionalizaron pasando a ser libros con un solo cómic que formaban colecciones, o eran obras únicas.

### **¿Por qué trabajar a través de los cómics?**

Nuestro objetivo final es poder introducir la cultura de una forma motivante y que facilite a los alumnos el trabajo de interiorizar esos conocimientos que queremos que aprendan. Sería una redundancia decir que, ya que los cómics son una parte muy importante de la cultura francófona, que mejor manera que introducir cualquier aspecto de esta cultura a partir de un elemento cultural. Pero si únicamente nos basáramos en esto sería quedarnos en la punta del iceberg, sabiendo todos los beneficios extras que nos reporta trabajar con este recurso.

Gracias a los cómics nuestros alumnos pueden conocer otras épocas, culturas, hábitos... Pero esto lo podrían hacer con cualquier otra obra literaria que estuviera adecuadamente contextualizada. Sin embargo, como sabemos, hay muchos cómics que se sirven de los clichés y de los estereotipos para hacer reír; se podrían realizar incontables actividades para trabajar este tipo de cómics, para conocer los estereotipos y reconocer la delgada línea entre una posible falta de respeto y una broma. "Ce sont pourtant des outils de communication utilisés en pédagogie, des supports qui permettent d'aborder tous les sujets, du sport à la politique en passant par la science ou l'érotisme" (Dacheux, 2009, p. 15)

Como se ha dicho, un cómic es considerado un atípico medio de comunicación, se puede mostrar a los alumnos cómo comunicarse de una forma diferente y original, los diferentes usos que tiene el cómic y ha tenido a lo largo de la historia. Tal y como podemos observar en algunas viñetas, tanto antiguas como actuales, juegan con las palabras y los dobles sentidos, permitiéndose decir más cosas de las que se pueden entender a primera vista.

Los cómics son un género ilimitado pero que debido a sus características deben ingeniárselas para hablar también a través de la imagen. Esta característica genera un conocimiento “a medias” que provoca interés por conocer más, acerca de los hechos reales que motivan la historia, el lugar donde ocurren las aventuras, la época en la que transcurre... Es un recurso que además de acercar el conocimiento, engancha y genera la necesidad de conocer más.

Los cómics se consideran como un verdadero factor de desarrollo de la imaginación (Bénéjean, 2009), cada vez se escucha más que los niños de hoy en día no tienen imaginación, no son capaces de inventarse historias con las que jugar y soñar. Los cómics permiten al niño transportarse a un mundo diferente dentro de cada cómic donde las imágenes y los personajes les animan a soñar e imaginar aventuras increíbles con compañeros inverosímiles.

Al tratarse de un arte, los lectores pueden acercarse al autor leyendo y disfrutando de su obra. Los cómics al fin y al cabo son el reflejo de su escritor, de su dibujante, los personajes están basados en el entorno de este y leyendo podemos conocer el mundo interior del artista y todo aquello que le rodea.

## PPROYECTO

Este proyecto pretende trabajar ciertos aspectos de la cultura francesa. Como se puede leer a lo largo de todo el marco teórico consideramos que la mejor manera para hacerlo es a través del trabajo por proyectos, pero además se ha seleccionado un elemento vinculador como son los cómics, que le dará al proyecto un carácter diferenciador.

El cómic que se ha seleccionado es *Une Aventure d'Astérix le gaulois: Le Tour de Gaule d'Astérix* (1965) es el quinto tomo de los cómics de René Goscinny y Albert Uderzo que no solo se utilizará para introducir y explicar algunos de los aspectos de la cultura que se van a tratar, sino que también se realizarán actividades relacionadas con toda la temática del cómic.

Aunque uno de los principales rasgos del trabajo por proyectos es que sea el propio alumno el que elija el tema sobre el que va a tratar, en la mayoría de las ocasiones es muy difícil encontrar un contenido que interese a todos los alumnos y que podamos encuadrarlo en la legislación en la que debemos movernos. Por ello se ha buscado un tema como es la cultura, que es amplio y diverso, que permitirá cubrir diferentes intereses de los niños y gracias a su naturaleza curiosa y a su espontaneidad, se supone que no habrá ningún problema de motivación a la hora de afrontar las actividades. También es otra de las razones por las que se ha decidido presentarlo a través de un cómic, para despertar su interés e inquietud por el tema.

El proyecto consta de una serie de sesiones independientes entre sí pero siempre unidas por un elemento vinculador, que en nuestro caso es el cómic de Astérix y Obélix. Estas actividades las realizarán los alumnos a lo largo del curso. Gracias a su distribución temporal se podrá ver la evolución de los alumnos y realizar algunas modificaciones en las actividades si es necesario. Por ejemplo, las actividades se realizarán siempre de forma grupal, pero en cada sesión podrán ir variando para hacer estos grupos más homogéneos y que a su vez los alumnos puedan trabajar con diferentes compañeros.

El proyecto tendrá como resultado final un gran mural donde quedarán plasmadas todas las ciudades que iremos estudiando y los temas de cultura trabajados con las actividades. No será un mural que se realizará como actividad final, sino que en un lugar visible, en una de las paredes del pasillo, en el hall del colegio o en una de las paredes de la clase colocaremos un gran mural con la silueta de Francia. Según vayan pasando las sesiones se irán marcando en el mapa las ciudades y alrededor de estas los alumnos pegarán la

información buscada, los trabajos creados... de esta forma se podrá ver el recorrido, no solo que realizan los personajes principales del cómic, sino los propios alumnos con ellos y todos los materiales realizados a lo largo del curso.

Los materiales que se pegarán en el mural serán decididos entre todo el grupo-clase, como los grupos deberán ir cambiando, o bien en cada sesión o cada dos, no habrá ningún problema a la hora de elegir qué materiales colgar, pues además de que se puede elegir más de uno hay una gran probabilidad que todos los alumnos hayan participado en alguno de los trabajos expuestos. Si por lo que fuera esto no ocurriera así, se deberían añadir al final trabajos para que todos los alumnos se vieran representados en el mural.

Con este mural final no solo los alumnos podrán ver como van avanzando y ver el producto final y todo lo que han trabajado, sino que todo el resto del colegio podrá observar y valorar todo el trabajo que se realiza, factor que es muy motivante para los alumnos, ser valorados por sus iguales y por otros maestros y alumnos del centro.

### **Contexto**

El proyecto está pensado para realizarse en un colegio bilingüe de Francés, tanto para aquellos con modalidad CILE 1 como de modalidad CILE 2, si nos fijamos en la normativa de la Comunidad de Aragón. Esto es necesario ya que además de que vamos a utilizar para desarrollar nuestras actividades un cómic en francés, para poder realizar todas las sesiones es necesario que los alumnos tengan cierta soltura con el idioma, ya que deberán buscar información en francés, tratarla, resumirla, defenderla... Por eso vemos insuficiente el nivel que se adquiere en cualquier otro colegio que no tenga dichas modalidades y que únicamente se enseñe francés en los dos últimos cursos de Primaria.

El curso para el que está diseñado es sexto de Primaria ya que se van a tratar temas muy diversos (geografía, historia, juegos de palabras) y es necesario que se tengan ciertos aprendizajes adquiridos así como una capacidad de trabajo independiente y una madurez que encontramos en los alumnos de dicho curso.

### **Marco legislativo**

Este proyecto está pensado para desarrollarse a lo largo de todo el curso en sesiones independientes, de tal forma que poco a poco los alumnos vayan dando forma a todos aquellos

contenidos que trabajemos. Al estar pensado para realizarse dentro del centro escolar y a lo largo del curso debemos enmarcarlo en la ley actual.

Básicamente nos ceñiremos a la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) y en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Al tratarse de un proyecto interdisciplinar, que abarcará contenidos de diferentes áreas y que es susceptible de ser aplicado en cualquier comunidad autónoma, no es necesario tener en cuenta ninguna otra ley, lo que nos da una gran libertad a la hora de realizar su programación.

### **Objetivos**

Objetivos generales:

- Aumentar y enriquecer a partir de un trabajo realizado por los propios alumnos su cultura francófona.
- Ser capaces de trabajar de manera independiente sobre un tema desconocido. Buscar información, contrastarla y ser capaces de clasificarla.

Objetivos específicos:

- Crear y producir un cómic o series de viñetas.
- Producir textos en francés.
- Promocionar la lectura de los cómics y fomentar la lectura.
- Diferenciar distintos aspectos de una misma cultura.
- Crear actitudes y valores de respeto y tolerancia hacia otras culturas.
- Fomentar el interés por culturas distintas.
- Aumentar la motivación por el aprendizaje del francés o cualquier otra lengua extranjera.
- Adquirir por parte del alumno la responsabilidad de ser un miembro activo de su propio aprendizaje.
- Fomentar el trabajo en equipo así como la colaboración entre grupos.

### **Papel del alumno y del maestro**

Como se ha explicado a lo largo del primera apartado del trabajo, la metodología en la que se va a basar es el trabajo por proyectos. En esta metodología tanto el papel del alumno como el de profesor son muy importantes, y ante todo la actitud de ambos.

Si bien se ha insistido en que el papel del alumno tiene que ser completamente activo, ha de ser capaz de generar su propio aprendizaje, de encontrar aquellas estrategias que le sean más útiles, tiene que trabajar de una forma independiente, ser autónomo pero a la vez trabajar en equipo y tener una actitud de colaboración con sus compañeros. No podemos olvidar que todas estas actitudes están en completa relación con el papel del docente. De tal forma que se generen toda esta serie de actitudes y dinámicas de trabajo.

El maestro debe tener una actitud de guía y debe ser la persona que ayude al alumno a cumplir sus objetivos marcándole pautas a seguir pero que poco a poco deben ser más sutiles hasta creando un inicio de camino cuyo rumbo debe acabar marcando el propio alumno.

Se deben tener en cuenta los objetivos marcados al principio del proyecto para tener siempre la vista puesta en éstos y no irse por las ramas. Uno de los principales problemas que nos podemos encontrar al trabajar con esta metodología, es que, al tratarse temas tan diversos dentro de un mismo proyecto, puede existir una tendencia a perder de vista el objetivo final. Además, y para poder llegar a alcanzar estos objetivos, el maestro debe tener en cuenta antes de empezar a programar las actividades o una vez planteadas, cuáles son las ideas previas con las que llegan los alumnos, y poder así iniciar el proyecto desde una base donde éstos puedan trabajar y avanzar sin problemas

Como docentes, a la hora de organizar las actividades hay que valorar los espacios de los que disponemos y las agrupaciones con las que vamos a trabajar. Ya se ha dicho que se trabajará por grupos, que podrán ir variando a lo largo de la realización del proyecto, y la disposición de las mesas dependerá de las instalaciones de las que dispongamos, pero valdrá cualquiera en la que se favorezca el trabajo colaborativo.

Junto con la disposición de la clase se debe pensar en la actitud y situación del maestro. Al tratarse de un maestro-guía no deberá tener la clásica y anticuada disposición de mesa apartada y claramente diferenciada del grupo-clase, sino que deberá pasearse por todo el espacio de la clase, prestar su ayuda por los grupos y tener una actitud accesible para que los alumnos no sientan reparos a la hora de plantear dudas o solicitar apoyo. Al fin y al cabo el profesor deberá ayudar a los alumnos a ser críticos, a reflexionar y meditar, y es necesaria una actitud cercana para promover este tipo de actitudes, crear un ambiente cálido donde los alumnos se sientan a gusto trabajando.

Aunque las actividades tienen que estar planteadas con anterioridad, éstas no deben ser cerradas y deben hacerse tal y como se han planteado desde un principio. Las actividades han de ser flexibles y ajustadas a la situación que se cree debido al contexto del momento o necesidades de los propios alumnos.

### **Une Aventure d'Astérix le gaulois: Le Tour de Gaule d'Astérix**

El cómic, que en español tiene el título de "La vuelta a la Galia de Astérix" trata sobre la apuesta que realiza su personaje principal, Astérix con un general romano Lucius Fleurdelotus. Le reta a realizar un tour por toda la Galia recogiendo todas las especialidades para realizar al final un banquete con todas ellas, si lo consigue los galos no volverán a ser molestados por las tropas romanas

De esta forma Astérix y su inseparable compañero Obélix comienzan su aventura a lo largo de las ciudades más importantes de la Galia donde se enfrentan a las tropas romanas y son ayudados por el resto de sus compatriotas galos. A lo largo del viaje se hace un repaso de las especialidades de cada país, del carácter de los habitantes y algunas características de las ciudades.



([https://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Tour\\_de\\_Gaule\\_d%27Astérix](https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Tour_de_Gaule_d%27Ast%C3%A9rix), 5.06.2016)

Finalmente Astérix y Obélix regresan a su aldea cargados con las diferentes especialidades de cada zona, invitando al general al banquete que le habían prometido.

Las diferentes ciudades por las que pasan los personajes y las especialidades que presentan son las siguientes:

1. Rotomagus (Ruan)
2. Lutecia (París), jamón
3. Camaracum (Cambrai), Bêtise de Cambrai, dulces típicos

4. Durocortorum (Reims), vino
5. Divodurum (Metz)
6. Lugdunum (Lyon), salchichón y quenelles, una especie de albóndigas
7. Nicae (Niza), ensalada niçoise
8. Massalia (Marsella), bullabesa
9. Tolosa (Toulouse), salchichas
10. Aginum (Agen), ciruelas
11. Burdigala (Burdeos), vino blanco y ostras
12. Gesocribate (Le Conquet)

Como se puede comprobar viendo la cantidad de ciudades que visitan nuestros héroes, resulta ser el cómic ideal para trabajar la cultura francesa. Aun así hemos seleccionado únicamente aquellas ciudades donde ocurre un poco más de acción, donde hay ejemplos de la gastronomía típica y aquellas que nos permiten realizar actividades más variadas.

#### **Evaluación y calificación**

Para realizar la evaluación hay que basarse en el currículum de la comunidad autónoma aragonesa. El proyecto se tendrá que centrar según lo establecido para la segunda lengua francés, y se deberán seleccionar aquellos criterios y estándares con los que al fin y al cabo se evaluará.

Para poder evaluar un proyecto y poder establecer si se han alcanzado los objetivos y obtenido todos los contenidos tratados, se deberá realizar una evaluación continua. Durante todas las sesiones el maestro deberá realizar una observación sistemática y con ayuda de un registro anecdótico o el cuaderno del maestro, recoger aquellas informaciones que nos permitirán poner una nota al final del proyecto. Por que, si bien es cierto que tenemos como resultado final el mural y todos aquellos trabajos que finalmente no hayan pasado a formar parte de éste, la verdadera esencia y lo que nos interesa evaluar a nosotros es el trabajo que se realiza día tras día a lo largo de todas las sesiones.

Una de las partes más importante de la evaluación es tener claro desde el principio aquellos aspectos que hay que evaluar, se puede centrar más en el trabajo en equipo, en el resultado final o en el proceso que se produce durante la realización de éste. Pero aunque estas decisiones dependerán del maestro que decida realizar el proyecto, si que es muy

importante explicar a los alumnos que se espera de ellos, en qué se les va a evaluar y cómo, para que sean capaces de responder de forma adecuada al trabajo que se les va a exigir. Y además sirve como elemento motivador saber dónde tienen que llegar.

Para ello primero debemos tener claros los contenidos que vamos a tratar. Durante el proyecto se tratarán aspectos culturales relacionados con la geografía, la cultura alimenticia, la historia, el efecto del paso del tiempo en las ciudades y expresiones concretas de un territorio. También se tratan aspectos de gramática como el lenguaje en los cómics y la fórmula para escribir una receta, vocabulario relacionado con comida, geografía, viajes... Y respecto a la comunicación, los diálogos en el cómic, desarrollo de una receta e interacción entre los componentes del grupo.

Para poder llegar a evaluar todos los aspectos trabajados se realizará una tabla que relacionará los contenidos anteriormente citados con unos estándares de aprendizaje que nos permitirá adjudicar las notas, siempre basándonos en el currículum aragonés.

Lo que se evaluará en este proyecto es básicamente si los alumnos han interiorizado los diferentes aspectos culturales de todas las ciudades que se trabajan a través del recorrido que realiza el cómic, tanto a través de las puestas en común como con los materiales realizados. También, a parte de los contenidos, se deberá tener en cuenta en la evaluación el proceso a través del cual han llegado a obtenerlos, es decir las estrategias que han seguido; para ello es necesario contar con una hoja de registro para poder tomar notas. Esto quiere decir que serán evaluados los materiales que utilicen, las diferentes fuentes de donde saquen la información, cómo traten y seleccionen dicha información, así como la transformación que hacen de ésta para aplicarla a las diferentes actividades que se les plantea y por supuesto el resultado final que realicen, la redacción de ésta.

Si bien esos son los puntos principales que evaluaremos, también tendrán importancia actitudes y comportamientos: la participación, trabajo en grupo, actitud ante el aprendizaje... que al igual que para evaluar el proceso será necesaria una anotación constante de todos estos aspectos que se quieran evaluar.

Esta evaluación no servirá únicamente para controlar el trabajo de los alumnos, sino también para evaluar el trabajo del maestro y los posibles errores que tenga el proyecto o adaptaciones que se deban hacer para una próxima vez.

## **Actividades**

El proyecto en sí consta de diez sesiones, está pensado para realizar una sesión en cada mes a lo largo de todo el curso, no importa en qué momento del mes, dependerá de la disponibilidad del maestro y del horario de los alumnos. De esta forma el proyecto te da una mayor libertad para poder aplicarlo pero sin perder la continuidad a lo largo del curso. Aún así, y debido a esta libertad, no se realiza el proyecto de una forma constante durante todas las semanas, por lo que los alumnos no llegan a saturarse y cansarse del proyecto, sino que se trata de una actividad diferente con un proyecto final y un tema en común, que realizan de vez en cuando y les permite tener un descanso de las marcadas actividades a las que están acostumbrados constantemente.

Cada sesión constará de tres partes, estas se deberán realizar al ser posible a lo largo de una misma semana o al menos en días distintos. Cada una de estas mini sesiones tiene una función diferente y constará al menos de cincuenta minutos:

1. **Presentación.** Se trata de una sesión explicativa donde se planteará la actividad que se va a realizar y alrededor del tema del que van a trabajar.
2. **Realización.** Esta sesión está pensada para que los alumnos tengan tiempo dentro del horario escolar de realizar las actividades. En la mayoría de las sesiones de presentación y puesta en común sobraré tiempo y también podrá utilizarse como sesión de trabajo.
3. **Puesta en común.** En esta última parte cada grupo presentará al resto de la clase el trabajo realizado y una pequeña explicación del proceso por el que han pasado para llegar a hacerlo. Se elegirá entre todo el grupo que materiales se pegarán en el mural y se procederá a colocarlos.

Respecto a las sesiones y su división hay que comentar que están planteadas de tal forma que se puedan modificar y moldear según las necesidades de los alumnos y las características del grupo-clase. Si es necesario ampliar las sesiones de trabajo existe la flexibilidad para hacerlo, siempre que el horario nos lo permita.

## **Desarrollo de las sesiones**

### Sesión 1. Presentación de los personajes

Durante la primera sesión se realizará una pequeña explicación de lo que es un proyecto y de cuales son las directrices básicas para trabajar. Se escogerán los grupos y se procederá a leer el principio del cómic hasta la página ocho incluida. Las lecturas del cómic siempre se realizarán en común para poder resolver dudas de vocabulario o problemas de comprensión de bromas o dobles sentidos.

Se comentará entre todos cómo son los personajes y qué características tienen. Para esta primera sesión lo único que se pretende es introducir el tema y presentar a los personajes que nos van a acompañar a lo largo de todo el aprendizaje. La actividad en sí trata de que cada grupo presente a los dos personajes principales, Astérix y Obélix, de forma completamente libre, la única directriz es que tienen que hacerlo en un folio de A4 y que al menos debe haber un dibujo de éstos. Los alumnos podrán realizar unas viñetas, un dibujo con una descripción... lo que ellos crean conveniente pero de tal forma que los personajes estén bien representados.

En la tercera parte de la sesión se decidirá en común qué trabajo representa mejor a los personajes y se colocará en el mural. Si sale más de un trabajo elegido se pueden colocar ambos ya que el mural tiene que ser lo suficientemente grande como para que quepa toda la información que se trabajará a lo largo del año.

### Sesión 2. Lutecia (París)

Se procederá a leer desde la página nueve hasta la página catorce. Como esta sesión está enmarcada en París que es una ciudad sobradamente conocida por todos los alumnos centraremos la sesión en la geografía de la zona.

Los alumnos deberán buscar información del río a través del que llegan nuestros héroes desde la ciudad de Rouen hasta París, localizar las ciudades más importantes por las que pasan, si desde el barco ven algún monumento importante, siempre teniendo en cuenta que la historia ocurre durante el Imperio Romano.

Toda esta información deberá quedar reflejada en una serie de 4 viñetas que quepan en un folio de A4. Podrá dibujarse un mapa con el recorrido, que el narrador lo describa o dibujar aquellas ciudades por las que pasen que ellos consideren más importantes.

Como siempre en la última parte de la sesión se decidirán qué trabajos pasarán a formar parte del mural.

### Sesión 3. Camaracum (Cambrai)

En esta sesión se leerán únicamente las páginas quince y dieciséis del cómic, además los alumnos necesitarán más tiempo para poder realizar la actividad correspondiente, por lo que nos vendrá bien que sean tan pocas páginas de lectura.

En esta sesión los alumnos deberán buscar información sobre las Bêtises de Cambrai, su historia y cómo es su proceso de realización. En esta ocasión, los alumnos tendrán que realizar una serie de 6 viñetas en un folio A4 donde se vea el proceso de fabricación y se describe o bien por el narrador o a través de los diálogos. Podrá ser a partir de unos personajes ambientados en el cómic, con los propios protagonistas o incluso con personajes completamente inventados por ellos.

Por último se decidirán qué trabajos pasarán a formar parte del mural final y se pegarán alrededor de la ciudad de Cambrai.

### Sesión 4. Durocortorum (Reims)

En la cuarta sesión la ciudad que se introducirá es Reims, se leerá de la página diecisiete a la veintitrés. En este tramo de lectura Astérix es engañado y llevado a prisión sin tener ocasión de coger la poción mágica para poder escaparse y tiene que ser rescatado por su compañero Obélix.

Para la actividad los alumnos deberán inventarse libremente una historia alternativa para sacar a Astérix de la cárcel, únicamente deberá caber en un folio como todas las anteriores y deberá aparecer en algún momento de la historia el famoso vino de la zona, como alternativa también se podrá realizar la historia redactada acompañada con un dibujo ilustrativo.

En esta ocasión en vez de elegir uno de los trabajos para colocarlos en el mural, se colocarán todos ellos alrededor del mural para que se vean expuestos ya que se tratará de historias completamente distintas las unas de las otras.

### Sesión 5. Lugdunum (Lyon)

Para esta actividad aunque se utilizarán cuatro páginas del cómic, únicamente leeremos las dos primeras, la página veinticuatro y la veinticinco. Las otras dos, las páginas

veintiséis y veintisiete se las entregarán recortadas y desordenadas para que ellos las ordenen. No hará falta que las coloquen en la misma disposición que en el cómic, pero sí en el mismo orden, se podrán colocar de forma lineal.

Esta sesión deberá realizarse la parte de la presentación de la actividad y el montaje del cómic en el mismo día para que no haya posibilidad de que busquen el orden real en el que va el cómic. En la tercera parte donde se corregirá el orden mediante una puesta en común, se elegirá al azar, entre unos de los grupos que haya colocado bien la historia, una para colocarla en el mural.

#### Sesión 6. Nicae (Niza)

Durante esta sesiones se leerá de la página veintiocho a la treinta. En esta actividad los alumnos deberán representar una de las viñetas que corresponda a este tramo en el cómic pero de una forma un poco particular.

Deberán seleccionar una de las viñetas que transcurra en la ciudad de Niza, buscar una imagen de la ciudad en la actualidad y sobre ese fondo, dibujar a los personajes necesarios y los diálogos para que la viñeta esté completa.

Como siempre, en la parte final de la sesión, se presentarán todos los trabajos y se elegirán varios para que pasen a formar parte del mural.

#### Sesión 7. Massalia (Marsella)

Se leerán las páginas treinta y uno y treinta y dos donde Astérix y Obélix visitan la ciudad de Marsella y compran una bullabesa que va a ser el elemento principal sobre el que va tratar la actividad.

Los alumnos deberán buscar una receta de cómo hacer una típica bullabesa de Marsella y presentarla paso por paso y una foto o dibujo del resultado final. La receta la podrán redactar o representar con dibujos, a su libre elección, pero siempre redactada y explicada por los propios alumnos.

Para finalizar se elegirá aquella receta que sea más completa y esté mejor explicada para colocarla en el mural al lado de la ciudad.

#### Sesión 8. Tolosa (Toulouse)

En esta sesión se leerán de la página treinta y tres hasta la treinta y seis del cómic. Y para la actividad nos centraremos en los monumentos de la ciudad.

Los alumnos deberán buscar información sobre Toulouse y sus monumentos más emblemáticos, centrarse en aquellos que fueron construidos durante o antes de la época en la que se desarrolla el cómic, es decir que nuestro héroes podrían visitar en ese momento.

Una vez buscada la información, deberán hacer un tour turístico o una presentación de alguno de ellos en forma de cómic, con Astérix y Obélix o algún personaje inventado pero bien ambientado en la época, como personajes principales de dicha historieta. El número de viñetas es completamente libre, únicamente, y como siempre deberá caber en un folio. Los monumentos que aparezcan en el cómic no tienen por qué mantenerse intactos hoy en día, pero sí que tiene que haber constancia o alguna evidencia histórica de que existieron en la ciudad.

Por último en la parte final de la sesión se presentarán todos los trabajos y se colocará aquel o aquellos que sean más fieles a la época que queremos que representen, y que incluya más monumentos.

#### Sesión 9. Aginum (Agen)

Se comenzará como siempre leyendo la parte del cómic correspondiente, de la página treinta y siete a la cuarenta.

Para esta actividad los alumnos deberán inventarse una forma diferente a la que aparece en el libro, de cómo Astérix y Obélix consiguen las ciruelas. Además los alumnos deberán buscar otro alimento típico de Agen que incluirán dentro de su cómic y pasará a formar parte del banquete junto con el resto de alimentos que han ido consiguiendo a lo largo del viaje.

Las características del cómic son completamente libres siempre que quepa en un folio de A4. Igual que en la cuarta sesión, en esta no se elegirán únicamente unos cómics, sino que se colocarán como los anteriores alrededor del mural para que todos estén expuestos debido a que serán historias completamente diferentes las unas de las otras.

#### Sesión 10. Burdigala (Burdeos)

En esta última sesión se leerá desde la página cuarenta y uno hasta el final y la actividad irá en relación a una de las plazas donde sucede la batalla que aparece a lo largo de este periodo del cómic.

Los alumnos deberán realizar un collage donde explicarán a través de un personaje a su elección del cómic por qué la plaza de Quinconces de Burdeos tiene dicho nombre. Se

podrán utilizar tanto fotos de la actual plaza como realizarse a través de dibujos de cómo era en la época de los romanos.

Para finalizar esta sesión y todo el proyecto, se elegirá como siempre uno o dos trabajos para que formen parte del mural y así colocar la última pieza de el proyecto realizado a lo largo de todo el curso.

## CONCLUSIÓN

La realización de este trabajo se planteó desde un principio con la idea de desarrollar un proyecto bajo la metodología por proyecto para un curso de Primaria. Gracias a la realización de este trabajo y al tener que conformar el marco teórico hemos podido conocer no solo los antecedentes de esta metodología sino también conocer sus puntos fuertes y todas las posibilidades de aplicación que puede tener en cualquier nivel de la educación, tanto en Educación Infantil, como en Educación Primaria o Secundaria.

Si bien para la realización del marco teórico no ha habido ningún problema a la hora de buscar información sobre el trabajo por proyectos, puesto que es una metodología que está volviendo a coger fuerza hoy en día. A la hora de plantear el apartado de cultura hemos podido observar que a pesar de que existen estudios y libros que respaldan la importancia de la unión entre cultura y lengua, no existen tantos dada la importancia que se le debería dar. Y a pesar que los antecedentes de esta introducción de la cultura en el estudio de lengua extranjera estén más que asentados (Moirand, 1982) se siguen viendo planteamientos de enseñanza sin tener en cuenta la cultura o siendo esta muy estereotipada.

Es por esta razón por la que se ha planteado un trabajo donde no solo se introduzca una cultura no estereotipada, sino que a su vez se pueden ver diferentes aspectos de la cultura de un mismo territorio y como ésta varía según su localización geográfica.

El hecho de introducir la cultura a través de los cómics se decidió no solo debido a la importante y antigua tradición que existe de los cómics en los territorios francófonos europeos, sino además por la gran cantidad de posibilidades que nos ofrece a la hora de plantear actividades y porque es una manera de introducir la lectura que motiva mucho a los alumnos y nos permite fomentar y desarrollar la lectura en alumnos de primaria.

Uno de los principales problemas que he encontrado a la hora de plantear el trabajo ha sido plasmar de una manera ordenada y secuenciada todas las ideas que tenía y la información que había ido leyendo a lo largo de toda su realización.

Mi propósito con este trabajo era poder realizar un proyecto que fuera susceptible de ser aplicado en algún momento de mi futuro trabajo como maestra de lengua extranjera, francés. Aun así considero que antes de poder ser aplicado deberían hacerse una serie de adaptaciones teniendo en cuenta las características de los alumnos con los que se pretendiera

realizar. Así como un desarrollo más concreto de la evaluación y una temporización adecuada teniendo en cuenta las sesiones con las que se podría contar para realizarlo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez González, S. (2011). La relevancia del enfoque intercultural en el aula de lengua extranjera. *Revista Nebrija De Lingüística Aplicada a La Enseñanza De Lenguas*, (9), 5.
- Areizaga Orube, E. (2000). El componente cultural en la enseñanza de las lenguas extranjeras. *Revista De Psicodidáctica*, 9, 194-202.
- Bejarano Franco, M., & Rodríguez Torres, J. (2013). Redimensión de las ideas pedagógicas de Lorenzo Luzuriaga desde una visión educativa aplicada. *Historia y Comunicación Social*, 18(3), 489.
- Backe, Stéphanie, (2010), *le site de Thierry Groensteen* <http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article12>, recuperado 7.06.2016
- Bénéjean, C. (2009). La BD, porte ouverte sur l'inconscient. *Hermès, La Revue*, 54(2), 161.
- Chante, A., Tabuce, B., & Alain, C., Bernard Tabuce. (2009). La BD : Plus qu'un média. *Hermès, La Revue*, 54(2), 43.
- Costa Rico, A., & Universidad de Santiago de Compostela. (2010). *D'abord les enfants :Freinet y la educación en españa (1926-1975)*. Santiago de Compostela: Servizo de Publicacions e Intercambio Cientifico, Universidad.
- Dacheux, É. (2009). Introduction générale. *Hermès, La Revue*, 54(2), 11.
- Decroly, O., & Monchamp, E. (1932). *L'initiation à l'activité intellectuelle et motrice par les jeux éducatifs*. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé.
- Dewey, J. (1966). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. New York: Free P.
- Freinet, C. (1971). *La educación por el trabajo* (1a , 2a reimp ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Gabilliet, J. (2009). BD, mangas et comics : Différences et influences. *Hermès, La Revue*, 54(2), 35.
- García Vera, N. O. (2012). La pedagogía de proyectos en la escuela: Una revisión de sus fundamentos filosóficos y psicológicos. *Magis: Revista Internacional De Investigación En Educación*, 4(. 9), 685.

- Goscinny, U., Uderzo, R. (1965). *Une aventure d'Astérix le gaulois: Le tour de gaule d'Astérix*. Paris: Dargaud.
- Kahn, J. S. (1975). *El concepto de cultura :Textos fundamentales* (1a ed.). Barcelona: Anagrama.
- Kilpatrick, W. H. (1926). *The project method, the use of the purposeful act in the educative process*. Madison: Teachers college, Columbia University.
- Krumm, S. (2015). Motivar, transmitir, transformar : Una revisión de las competencias necesarias para el oficio de enseñar. *Apuntes Universitarios*, (1), 119.
- López Rodríguez, S. (2007). El elemento sociocultural en la clase de ELE.
- Manga, A. (2007). Esbozo de propuesta de cómo se debería de enseñar la lengua en el aula de lengua-cultura extranjera. *Tonos Digital: Revista Electrónica De Estudios Filológicos*, (14), 19.
- Martínez Arbelaiz, A. (2002). El componente cultural en los cursos de español como L2: Una propuesta de clase fuera de clase. *Centro Virtual Cervantes*, (ACTAS XIII), 586-597.
- Moirand, S. (1982). *Enseigner à communiquer en langue étrangère*. Paris: Hachette.
- Piaget, J. (2001). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Crítica.
- Pozuelos Estrada, F. J. (2007). *Trabajo por proyectos en el aula: Descripción, investigación y experiencias* (1ª ed.). Morón de la frontera, Sevilla: Cooperación Educativa Kikiriki.
- Real Academia Española, <http://www.rae.es/rae.html>, recuperado 30.05.2016
- Rodríguez Pérez, María de las Nieves. (2014). Creencias y representaciones de los profesores de lenguas extranjeras sobre la influencia de los factores motivacionales y emocionales en los alumnos y en las alumnas. *Porta Linguarum: Revista Internacional De Didáctica De Las Lenguas Extranjeras*, (21), 183.
- Runge, A., & Sword, J. (1987). *La BD: La bande dessinée satirique dans la classe de Français Langue Étrangère*. Paris: Clé International.
- Tiposde.org, *Simple Organization* (2002-2016), <http://www.tiposde.org/ciencias-sociales/78-tipos-de-cultura/#ixzz4AA7kWKez>, recuperado 30.05.2016

- Varillas Fernández, R. (2013). El cómic una cuestión de formatos (1): De los orígenes periodísticos al comic-book. *CuCo, Cuadernos De Cómic Número 1*, , 7-32.
- Vygotski, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Editorial Crítica
- Wikipédia en français (2011)  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Tour\\_de\\_Gaule\\_d%27Astérix](https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Tour_de_Gaule_d%27Astérix), recuperado 5.06.2016
- Zamorano Farías, R., Salgado Carrasco, R., & Lara Mendoza, A. (2014). El concepto cultura en la sociedad moderna : Una observación desde la teoría de sistemas sociales. *Revista De Ciencias Sociales*, 20(3), 429.