

Pauta actividades: Comprensión de lectura del cómic “Asterix, el combate de los jefes” de Goscinny y Uderzo.

I. A partir de la lectura del cómic “Asterix, el combate de los jefes”, realice lo siguiente:

1. Investigue dónde se ubica la Galia y en qué época histórica se sitúa la obra. ¿Qué situación vivían los galos en ese tiempo? Y ¿cómo reaccionaban a ella?

La Galia se ubica en Europa, y abarca el territorio que hoy conocemos como Francia. La época histórica en que se ambienta en el año 50 A.C. En esta época se vivía la expansión del Imperio Romano de occidente, y el pueblo galo se resistía a ser conquistado. Reaccionaron ante esto generando diversas batallas para defender su libertad. La evidencia se encuentra al comienzo del texto en la siguiente cita: “Estamos en el año 50 a. C. Toda la Galia está ocupada por los romanos... ¿Toda? ¡No! Una aldea poblada por irreductibles galos resiste todavía y siempre al invasor. Y la vida no es fácil para las guarniciones de legionarios romanos en los reducidos campamentos de Babórum, Acuárium, Laudánum y Petibónum...” (Goscinny, 2)

Responda en su cuaderno:

2. Observa y compara el aspecto de galos y romanos: ¿quiénes están más preparados para una batalla?, ¿Cómo se relaciona esto con la historia?

Se podría decir que los romanos estaban mejor equipados para la batalla, porque tenían armadura y casco. Esto coincide con la lógica de la obra, que pretende demostrar que los galos saben ganar la batalla por su inteligencia y su fuerza y no por las armas y uniformes que utilizan en el combate.

3. ¿Qué hecho específico hace que Langelus decida retar a los galos a una batalla entre los jefes?

Langelus reta a los galos a causa del regreso de una patrulla que ha sido destruida y ridiculizada por los galos al intentar dominar su aldea.

4. ¿Cómo ayuda Panoramix en la batalla contra los romanos? Señale una acción específica y sus resultados.

Panoramix prepara un brebaje para Abracurcix que le otorga una fuerza sobrehumana. Así, este logra derrotar a su oponente y ganar la batalla. Luego, deja ir a sus contrincantes a pesar de haberlos vencido.

5. ¿Qué tipo de personajes recurrían al druida? ¿Qué características tenían?

Las personas que recurrían a él eran quienes tenían algún problema físico o psicológico y necesitaban ayuda. Esto es así debido a que era considerado el guía espiritual y médico del pueblo.

6. Encuentre al menos dos elementos actuales insertos en la obra. (Recuerde que está ambientada en el año L (50) A.C.)

La montaña rusa "Montañas eslavas" (pág. 38) y el cartel de "Rome, sweet Rome" (pág. 8), (entre otros).

7. Escoja un personaje del pueblo galo que sea realmente importante en la obra y elabore una descripción de él, señalando detalladamente características psicológicas y físicas. Imagine que esta descripción será incluida en un texto sin dibujos.

En este ítem los alumnos pueden escoger entre Asterix, Obelix, Panoramix o Abracurcix. Lo importante es que puedan describir detalladamente su aspecto físico a través de la observación de las imágenes, y puedan inferir las características psicológicas de ellos a través de las acciones que realizan.

8. ¿Qué tipo de recursos o estrategias usaron los galos contra los romanos? Señale al menos dos.

Usaron pociones mágicas y lucharon justamente contra los romanos uno a uno.

9. ¿Qué ocurre con la aldea cuando los romanos comienzan a construir el estadio donde se llevará a cabo la batalla de los jefes? ¿Por qué cree que esto pasa?

Comenzaron a instalarse negocios de diversa índole, pero sobre todo, de diversión. Esto era para aprovechar la cantidad de público que vendría a observar el enfrentamiento y obtener algún beneficio económico de él.

10. Si pudiera ser uno de los personajes del cómic, ¿cuál sería? y ¿por qué?

Se pretende que los estudiantes elijan un personaje que tenga una característica particular con la que se sientan identificados. Es muy importante que sepan argumentar su elección con parte de su experiencia.

11. En los siguientes cuadros, cree y dibuje un final diferente para la obra. El punto de partida es cuando Abraracurcix gana la batalla. Utilice imágenes, palabras, onomatopeyas, etc. Finalmente, comparta con sus compañeros las respuestas.

Se espera que los estudiantes creen un final alternativo, siguiendo el hilo de la obra. Este tiene que ser acorde a lo que se plantea y coherente con el tema y argumento del cómic.

