

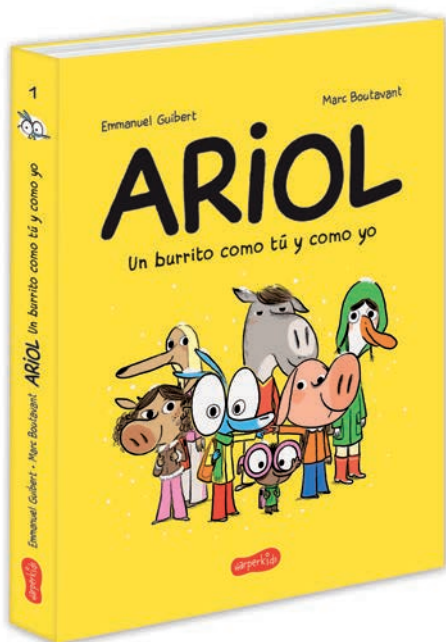
Emmanuel Guibert • Marc Boutavant

Guía de lectura de la serie **ARIOL**



Elaboración: León García López de la Osa
y Elena Fernández

Harperkids



ARIOL es un burrito azul que lleva gafas

Vive en las afueras con sus papás.

Su mejor amigo es un cerdo. Está enamorado de la guapísima becerra de su clase.

Su maestro es un perro grande y su profesor de gimnasia un gallo de gran tamaño.

En resumen, ARIOL es exactamente como tú y como yo.

Idioma original: Francés

ISBN: 978-84-17222-04-8

Año: 2018

Formato: 15,5 x 20 cm

Encuadernación: Rústica

Traducción: Pilar Garí

¿Conocéis la canción del Caballero Caballo?

¿No? Esta es su letra:

Caballero Caballo, Justiciero espacial, Caballero Caballo,
Viajero sideral, Caballero Caballo, Fabuloso animal,
Caballero Caballo, el BIEN contra el MAL.

Evidentemente, ARIOL la conoce de memoria.

Pedidle que os la cante; así, también os sabréis la música.

Idioma original: Francés

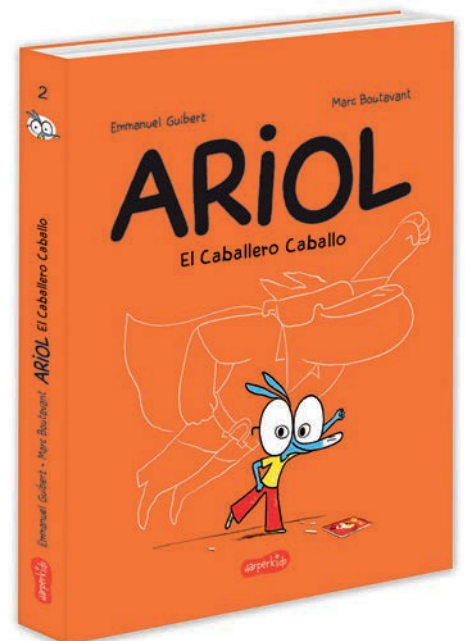
ISBN: 978-84-17222-05-5

Año: 2018

Formato: 15,5 x 20 cm

Encuadernación: Rústica

Traducción: Juan Carlos Chandró



ARIOL es el burro y RAMONO es el cerdo

Uno es azul con largas orejas y grandes gafas. El otro es rosa con el morro en forma de enchufe. No puede decirse que se parezcan, pero son amigos. Tan amigos que, a veces, el cerdo hace burradas y el burro, cochinas. ¡Y, entonces, es difícil saber quién es quién!

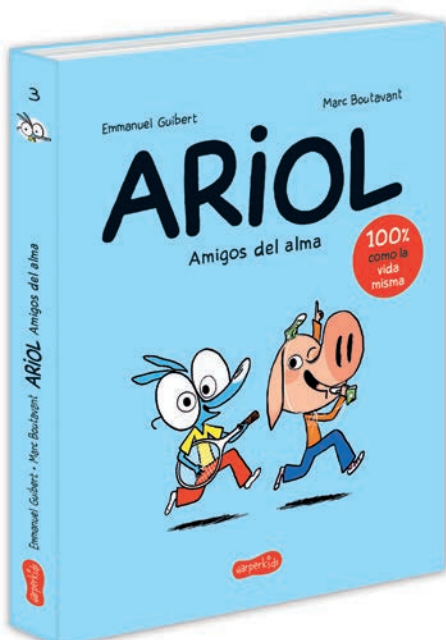
ISBN: 978-84-17222-29-1

Año: 2018

Formato: 15,5 x 20 cm

Encuadernación: Rústica

Traducción: Pilar Garí y Juan Carlos Chandró



Sobre los autores



Emmanuel Guibert (París, 1964)

Es dibujante y guionista de cómics. Debutó con *Brune*, una dura revisión del ascenso del nazismo en Alemania. También ha colaborado con Joann Sfar en la serie *Las olivas negras* y en el álbum *La hija del profesor*, que recibió el premio Alph-Art al mejor álbum del Salón Internacional del Cómic de Angoulême 1998. En 2003 inicia la publicación de su obra más premiada, *El fotógrafo*, en colaboración con el fotógrafo Didier Lefèvre; en ella se narra el día a día de un grupo de Médicos Sin Fronteras en Afganistán. También es el autor de la serie infantil *Sardina del espacio*. Vive en París y tiene una hija.



Marc Boutavant (Dijon, 1970)

Conocido autor e ilustrador. Ha publicado varios libros en España, entre los que destaca la serie *Mouk* y *Ariol*. Sus ilustraciones llenas de vida, expresivas y muy creativas atraen a los niños por su aparente sencillez y a los padres, por la complejidad que destilan. Su inspiración surge de la observación y la interacción con amigos y niños.



Datos Técnicos

TEMÁTICA

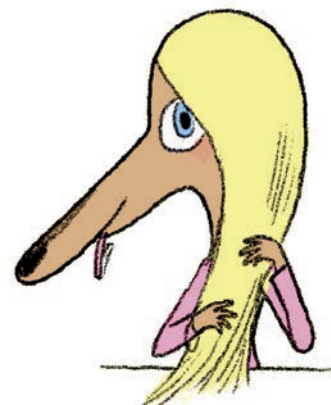
La temática es variada y permite trabajarse en varias asignaturas de Primaria (Lengua Castellana, Valores o Religión, o en clases de tutoría). Esto permite un trabajo más transversal y trabajar contenidos como son, entre otros:

- Discriminación.
- Valores sociales.
- Familia y relaciones sociales.
- Imaginación.
- Confianza.
- Autocontrol.
- Emociones.
- Debate crítico.



COMPETENCIAS

- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Comunicación lingüística.
- Sociales y cívicas.
- Conciencia y expresiones culturales.



RESEÑAS

«Estamos ante un tebeo francamente bueno para los más pequeños. Uno que sabe entender a esos lectores y, a la vez, a los adultos, esa difícilísima combinación». —*Booklist*

«Para los fans de *El diario de Greg*». —*Cómics para todos*

«Reto a cualquiera a tratar de dejar de leer ARIOL una vez has comenzado. ARIOL es el nuevo héroe para los primeros lectores». —*Kid Lit Reviews*

«ARIOL es un reto constante a la imaginación, un refuerzo fenomenal de lo importante que es la narrativa y el juego, pero a la vez un libro de ficción que un adulto va a disfrutar de la misma manera que los más pequeños. Aunque sea un tebeo fenomenal para los más pequeños, ARIOL es más que eso». —Álvaro Pons

«Una serie que refleja a la perfección las reacciones de los más pequeños a través de Ariol». —*ABC*

«Un cómic. Unos personajes entrañables. El trazo de Marc Boutavant presentando un universo accesible, divertido y exclusivo a lectores que pueden ir de los 8 ó 10 años a los 90 ó 100. Con adultos ayudando a leer, la cosa puede arrancar a los 4 ó 5 años. Y no es una exageración de la que escribe. ARIOL protagoniza historietas cortas que gustarán a cualquier lector». —*El correo de Andalucía*



INTRODUCCIÓN

Aprender a leer con la ayuda de imágenes puede ser una de las mejores formas de convertirse en un buen lector, en uno que sabe leer por placer y para obtener información.

La economía de palabras de los cómics y novelas gráficas necesita que el lector emplee el poder de su imaginación. En estos libros las imágenes normalmente insinúan más que decir algo a las claras. Los lectores tienen que aprender a relacionar para completar la narración, lo que refuerza su habilidad para crear «mapas mentales».

Un libro con viñetas ofrece al lector un amplio contexto visual que puede ayudarle a investigar los comportamientos de los personajes. También permiten mostrar muchos puntos de vista y situaciones simultáneas, que una narración lineal no permite. Las expresiones faciales y el lenguaje corporal revelan sutiles aspectos de la personalidad de los personajes más allá de las palabras.

También son medio estupendo también para que los alumnos **contextualicen e incluso, encuentren más detalles que dentro del texto** están muy implícitos o que se les escapa de primeras.



En el siglo XXI el peso de lo visual ha cambiado completamente la forma de relacionarnos y de aprender. Nuestros jóvenes cada día más se encuentran inmersos dentro de una sociedad de cine, televisión y publicidad visual.

Esta guía pretende ofrecer una serie de actividades para ayudar al profesor a «exprimir» las historias de ARIOL al máximo.

I. ORIENTACIONES GENERALES

1. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE PERSONAJES (PARA EL PROFESOR)

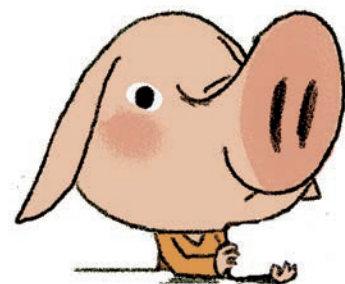
ARIOL es un niño que vive con sus padres a las afueras. Con una gran imaginación, ARIOL se enfrenta a diferentes situaciones que vive en su día a día, **desarrollando la creatividad** para afrontar las decisiones que debe tomar, la mayoría de ellas con consecuencias imprevistas. A través de una serie de historias cortas se presentan situaciones, generalmente cotidianas, de su vida en casa, en el colegio o con sus amigos que van marcando el ritmo de las historias que nos cuentan.

Y sí, ARIOL es un burrito azul, en un mundo en el que todos los personajes son diferentes animales e insectos y que se **enfrentan a las habilidades o prejuicios** que cada especie tiene dentro del mundo animal.

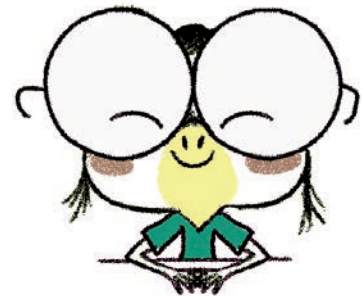
Las historias no terminan con una moraleja, pero de ellas se pueden extraer muchas lecturas que facilitan el proceso de aprendizaje en el aula (**la competición sana entre compañeros, la importancia de las relaciones familiares y sociales, la capacidad de desarrollar la imaginación y la autonomía, etc.**), ya que se pueden trabajar desde muchas perspectivas diferentes (**trabajo en equipo, el acoso en las aulas, los problemas domésticos, capacidad de trabajo y motivación, etc.**).

Cada personaje que se presenta tiene diferentes apreciaciones del entorno y siempre van a ir marcadas por las capacidades o características de cada especie animal o insecto a la que pertenece, generando situaciones hilarantes y muy curiosas. Estos son los personajes principales:

- **ARIOL:** Es un burrito azul con gafas, vive con sus padres en un piso a las afueras. Como cualquier niño de su edad su mayor interés es jugar y pasarlo bien. Disfruta del colegio, sobre todo por la compañía y sus amigos. Sus padres también son burros, trabajan y se preocupan de que ARIOL descubra poco a poco el mundo que le rodea y aprenda a convivir con su entorno de la mejor manera posible.
- **RAMONO:** Es un cerdo, es el mejor amigo de ARIOL y acaba generando las situaciones más inverosímiles del mundo. Juntos maquinan travesuras y juegos, siempre partiendo de la imaginación y la creatividad. RAMONO es un poco vago, no le gusta el colegio y, en general, trabajar más de la cuenta. En alguna ocasión se menciona que es un poco guarro, lo que nos permitirá debatir acerca de los prejuicios sociales, y poco preocupado por lo que puedan pensar los demás de él.



- **PÁNFILO:** Es un caballo, compañero de clase de ARIOL y de RAMONO, aunque no es amigo de ellos, a quien envidian por su parecido con su personaje de dibujos favorito. PÁNFILO es dormilón, no le gusta en exceso el ejercicio aunque está constantemente obligado a ello por su padre.
- **PÉTULA:** Es una becerra, con fuerte personalidad y mucha autoestima. ARIOL está enamorada de ella, aunque no se atreve a contárselo. Es una niña con mucho carácter, como se menciona en una de las historias, su padre es un toro bravo del sur y ha heredado su bravura.
- **MOSQUITA:** Es la niña más inteligente de la clase, con gafas, ella no se considera guapa y muchas veces cree que es por eso que no le gusta a ARIOL aunque ella está profundamente enamorada de él. A menudo alega que ciertas cosas las hacen contra ella por ser una mosca.
- **TIGRUNO:** Es un compañero de clase, a ARIOL no parece caerle muy bien en general, e incluso le gasta alguna broma pesada.
- **SEÑOR PISTÓN:** Es un perro y es el profesor de los niños.
- **SEÑOR RIBERA:** Es un gallo, y es el profesor de Educación Física.

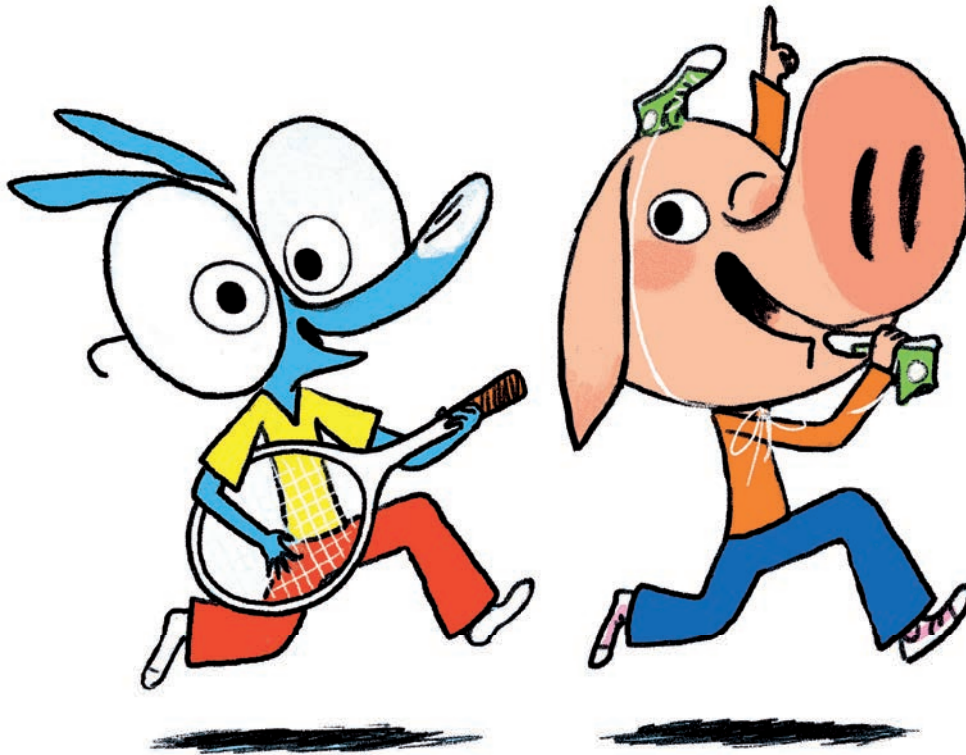


2. NIVEL DE LECTURA, VENTAJAS DEL CÓMIC, VALORES...

ARIOL es un cómic muy asequible para las edades entre 7 y 11 años, son historias cercanas, casi reales, propias de niños de esa edad que les permite ponerse en un contexto cercano al de los protagonistas, pero sobre todo, son historias que fomentan el empleo de la imaginación pese a la existencia de imágenes.

3. VENTAJAS DEL CÓMIC PARA LECTORES RETICENTES

Los cómics son un maravilloso aliciente para **fomentar el interés por la lectura en edades tempranas**. Permiten acercarse a la lectura poco a poco y fomentarla de manera paulatina, ya que **el cómic es una herramienta de comunicación multimodal**, que comunica no sólo mediante el texto sino que se apoya en el empleo de los dibujos, los cuales **facilitan parte de la labor de comprensión lectora** a los alumnos, un apoyo que resulta muy eficaz para aquellos menos acostumbrados al hábito de la lectura o con ciertas dificultades en comprensión.



II. ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN CLASE

A) De manera genérica, algunas de las actividades que se pueden trabajar son las siguientes:

1. TODOS SOMOS ARIOL

Cada alumno se convierte en ARIOL y tiene que analizar los personajes, sacando sus virtudes y asignándoles a sus propios compañeros de clase, de tal forma que cada uno adquiera las particularidades de los personajes (Ramono, su mejor amigo; Kuax, que siempre está en su mundo; Pánfilo, deportista, etc), y hacer una ficha del personaje (copiando los tipos de dibujos de los personajes de la solapa, por ejemplo) y dibujen a sus compañeros con su nombre, les describen (evitando lo físico, que se centren en la personalidad) a sus compañeros y por qué los relacionan con esos personajes. Luego pueden explicárselo entre ellos.

2. CONTINÚA LA HISTORIA

Los alumnos escogen una de las historias y continúan desde donde termina un par de páginas más, creando su propio fan-fiction. De esta manera se fomenta la creatividad y capacidad de tomar las decisiones de hacia dónde puede ir la historia.

Otra manera de trabajar esto es re-escribiendo una de las historias, por ejemplo, ARIOL se enamora de MOSQUITA, de esta forma podemos trabajar los tópicos o los prejuicios desde otro punto de vista.

3. TU PROPIO ARIOL

Basándonos en una premisa similar a la anterior, los alumnos crean sus propias historias de ARIOL, haciendo que las contenidas en el libro no sean las únicas. Pueden emplear anécdotas personales, aventuras nuevas, y hacer que el libro no termine con la última historia, de esta forma siempre pueden trabajar otros conceptos con sus propios contenidos.

4. ARIOL NO ES EL PROTAGONISTA

Cada alumno escoge uno de los personajes del cómic que no sea ARIOL e inventa una pequeña biografía sobre ese personaje, que hable de cómo son los padres, si tiene hermanos o abuelos, dónde vive, cuáles son sus aficiones, etc. Puede ilustrar cada parte de la biografía con alguna viñeta (por ejemplo, del resto de la familia).

5. IDENTIFICA LAS EMOCIONES

En un cómic es difícil expresar algunas emociones en los personajes, y los autores no se pueden apoyar en el tono de voz. La actividad consiste en encontrar diferentes emociones y reconocer que usa el dibujante para representarlas (por ejemplo, el miedo con los ojos muy abiertos y el pelo de punta; el enfado con el ceño fruncido). En un folio, copian la viñeta y explican que emoción es y qué hace el dibujante para expresarla.

6. VOCABULARIO

En esta ocasión tienen que marcar las palabras que no conozcan. El contexto puede ayudarles a descifrar el significado.

Se pueden apuntar en la pizarra las palabras que se hayan dicho en voz alta e intentar definir las entre todos. Si no averiguan el significado, volver a la viñeta y ver qué pistas puede haber.

Una vez las tengan, pueden buscar los sinónimos que haya en el texto.

B) Actividades que se pueden realizar de manera específica con algunos capítulos del primer libro de la serie *ARIOL. UN BURRITO COMO TÚ*. Sin embargo, pueden adaptarse a los otros dos libros de la serie.

1. CAPÍTULO *¡EN PIE!*

En este capítulo se observa muy bien la rutina y el día a día de un niño antes de ir al colegio. Cada rutina es diferente dependiendo de la familia, pero siempre hay algunas parecidas. Para trabajar estas ideas, se les pide a los alumnos que escojan algunas de las viñetas de *ARIOL* con sus padres y expliquen qué está sucediendo en la viñeta, que la relacionen con su propia familia.

- ¿Quién prepara el desayuno en su casa?
- ¿Te despiertas solo o te tienen que despertar?
- ¿Te tienen que despertar varias veces?
- ¿Qué desayunas antes de ir al colegio?
- ¿Te sientes como *ARIOL* en las últimas 5 viñetas?

Con estas preguntas pueden trabajar una rutina de «Se parecen, se diferencian» estableciendo los parecidos o no que hay entre su día a día y lo que propone *ARIOL*.

- El capítulo *EN LA DUCHA (ARIOL. EL CABALLERO CABALLO)* habla de la rutina de la ducha.

2. CAPÍTULO MÁS TONTO QUE UN BURRO (ARIOL. UN BURRITO COMO TÚ)

A menudo, las críticas que recibimos de los demás nos afectan mucho más de lo que somos conscientes o nos condicionan de manera muy profunda, pero, ¿saben nuestros alumnos realmente lo que es una crítica o cómo se debe hacer una crítica constructiva? Evitar el acoso en las aulas es una parte fundamental y que podemos trabajar de manera muy positiva con esta historia. Lo primero, les pedimos que, de manera muy general, expliquen qué es criticar al resto de la clase, y en qué se diferencia una crítica constructiva de una subjetiva.

Luego planteamos un juego de roles. Uno de los alumnos hace de profesor y desarrolla una pequeña clase. Los demás compañeros observan la escena y analizan la situación. Para complementar esta actividad, se puede buscar en internet el vídeo «La mariposa de Austin», y trabajar de manera más profunda el concepto de crítica constructiva.

Otros capítulos que permiten hablar de autoestima es el capítulo MARTINA (ARIOL. AMIGOS DEL ALMA).

3. CAPÍTULO EL VÓMITO (ARIOL. UN BURRITO COMO TÚ)

Con este capítulo se puede trabajar los conceptos de responsabilidad y de obligación, cuál es la función del colegio y la obligación de trabajar incluso cuando no nos apetece. Pedirles que dibujen un árbol de ideas principales y secundarias, que saquen todas las posibles conclusiones y trabajar con ellos esos temas con algunas preguntas como:

- ¿Crees que alguien tiene que vigilar que haces bien tus obligaciones?
- ¿Crees que a los profesores les gusta castigarte?
- ¿Te gusta que te castiguen? ¿Se puede evitar?
- ¿Has pensado que si actúas bien, no te castigan?

Otra alternativa es que hagan una representación del final de la historia de ARIOL, empleando el lenguaje verbal, serán capaces de ser más conscientes del enfado del señor RIBERA y de cómo les afecta a RAMONO y ARIOL, de esta forma se puede trabajar los mismos contenidos desde otro modelo.

► Otro capítulo que permite hablar de responsabilidad es LA DEDICATORIA (ARIOL. AMIGOS DEL ALMA).

4. CAPÍTULO HAY QUE ESCOGER, ARIOL (ARIOL. UN BURRITO COMO TÚ)

Escoger a menudo es una de las cosas más difíciles a las que nos enfrentamos. ARIOL es incapaz de escoger entre PÉTULA o el CABALLERO CABALLO. **¿Se puede aprender a elegir?**

La dinámica de esta actividad pretende ayudar a los alumnos a entender cómo podemos aprender a tomar algunas decisiones. Para ello, vamos a usar algunos de los ejemplos del

propio libro. La dinámica consiste en plantearles a los alumnos situaciones complicadas y que sean capaces de valorar cuál es la mejor decisión, partiendo de la que ha tomado ARIOL previamente.

Estas son algunas de las decisiones de ARIOL:

En el capítulo de CABALLERO CABALLO, ARIOL toma la decisión de correr sin gafas, pero acaba estrellado contra el Señor RIBERA.

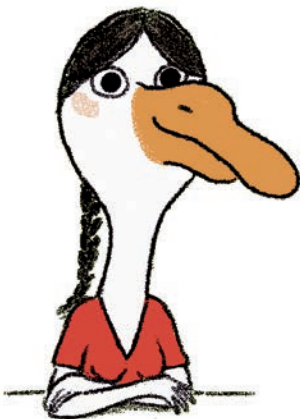
En RICITOS, ARIOL no para de tomar decisiones que parecen equivocadas o que le llevan a situaciones mucho peores, pero sobre todo, en la escena final acaba creando una mentira por ser incapaz de decir la verdad.

En LA ABUELA ASNITA nos enseña que RAMONO y ARIOL han robado la figura del CABALLERO CABALLO.

III. ACTIVIDADES RELACIONADAS CON LAS EMOCIONES

Uno de los temas claves en ARIOL y que mejor se pueden aplicar en clase son las emociones. El debate de los niños y las emociones está claro. Ellos necesitan que les ayudemos a reconocerlas y que aceptemos y validemos lo que les está pasando. Así lo aceptarán como algo natural, les proveerá de seguridad en sí mismos y en su capacidad para relacionarse y afrontar las diferentes situaciones que les ocurran en la vida.

Los investigadores han encontrado que hay seis emociones que son universales. Aunque hay muchas más, hay bastante consenso en que estas seis: alegría, tristeza, miedo, rabia, sorpresa y asco, se muestran igual en todas las culturas, y niños y adultos de cualquier edad son capaces de reconocer en otros, porque comparten la misma expresión facial.



1. IDENTIFICAR LAS SEIS EMOCIONES

Los alumnos deberán buscar una viñeta en la que se relacione cada una de las seis emociones. Bien con ARIOL, RAMONO o alguno otro de los personajes.

Dibujarlo y hacer un cuadro con las seis emociones.

2. PROFUNDIZAR EN LAS EMOCIONES

2.1 En el capítulo *EL PUNTO DE PARTIDO (ARIOL. UN BURRITO COMO TÚ Y COMO YO)* está contento, celebra que ha ganado. Hacer en voz alta las siguientes preguntas:

- ¿Cómo demuestra ARIOL que está contento?
- ¿Y tú, dónde lo notas?
- ¿Qué le gusta hacer cuando está contento?

2.2 En el capítulo *RICITOS (ARIOL. UN BURRITO COMO TÚ Y COMO YO)* Pétula se enfada. Analizar en clase esa escena:

- ¿Qué le pasa a Pétula?
- ¿Dónde siente Pétula el enfado?
- ¿Qué hace Pétula cuando está enfadada?
- ¿Qué necesita Pétula?
- ¿Y tú, qué haces cuando estás enfadado?

