

comBEL

LAS SERIES DE NOVELA GRÁFICA



¡que HACEN lectores!



¡LAS SERIES DE NOVELA GRÁFICA QUE HACEN LECTORES!

**10
CONSEJOS PARA
FAVORECER
EL HÁBITO
LECTOR**



1 Diversificar los espacios de lectura.

Crear espacios atractivos y funcionales dentro de la biblioteca, que permitan diferentes tipos de lectura: informativa, informal, de estudio...

2 Diversificar el fondo bibliográfico.

Considerar los diferentes perfiles lectores del alumnado, es decir, sus preferencias por ciertas temáticas y géneros concretos.

3 Tener en cuenta la dimensión personal de la lectura que desarrollamos de forma íntima cuando, por ejemplo, nos detenemos a pensar en un pasaje concreto que nos ha gustado.

4 Favorecer la dimensión social de la lectura.

Las lecturas compartidas favorecen esta dimensión social, a la vez que permiten el desarrollo de la competencia lectora.

5 Utilizar la lectura como medio de conformación personal.

La lectura y los libros pueden ser un medio para conocer el mundo exterior y la realidad, y también para conocerse mejor uno mismo.

6 Explorar los oficios relacionados con el libro.

Qué mejor manera que conociendo quién trabaja detrás de los libros que leemos.

7 No olvidar el mundo virtual.

Compartir las lecturas mediante canales de *booktubers* y *booktrailers*, o realizar clubes de lectura virtuales.

8 Fomentar la participación del alumnado en la biblioteca escolar.

Crear situaciones agradables alrededor del libro y la lectura.

9 Ser un buen modelo de lectura.

Una de las actividades que más enseña a leer es escuchar leer bien a un adulto.

10 Acompañar a las familias en el fomento de la lectura.

Con sus consejos pueden acompañar a sus hijos e hijas en la aventura de leer.

ESCANEA LOS CÓDIGOS QR

Y ACCEDER A LAS DOS
a cargo de Mònica Badia.

CÁPSULAS FORMATIVAS

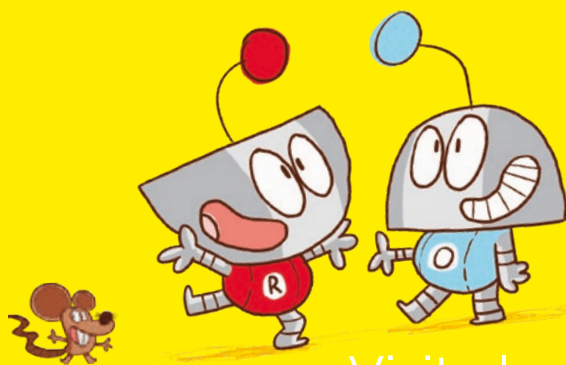
- **LA IMPORTANCIA DEL HÁBITO LECTOR**
- **10 CONSEJOS PARA FAVORECER EL HÁBITO LECTOR CON EL APOYO DE LA BIBLIOTECA ESCOLAR**



**¡NO TE LAS
PIERDAS!**



Mònica Badia es maestra y pedagoga. Ha trabajado durante muchos años en escuelas, como tutora y coordinadora de la biblioteca escolar. Ha coordinado varios seminarios sobre bibliotecas escolares y ha formado docentes en los ámbitos de la competencia lectora y las bibliotecas escolares. Desde 2016, es la coordinadora del Programa de Bibliotecas Escolares de Cataluña.



ROB & OT
APRENDER ES UNA AVENTURA



Visita la web
ROBOT.COMBELEDITORIAL.COM/AM/



**BITMAX
& CO**

Visita la web
combeleditorial.com/bitmax



**MÍA
fantasía**

Visita la web
combeleditorial.com/miafantasia



**AGUS &
MONS
TERS**

Visita la web
AGUSANDMONSTERS.COM

APRENDER ES

ROB & OT

UNA AVENTURA

Rob & Ot es una serie para niños y niñas que empiezan a leer solos. Sus historias emocionan y divierten, pero a la vez son una herramienta útil para aprender a leer.

Los protagonistas de los libros son dos robots muy listos, que no tienen ni idea de nada. Por fortuna, viven con Uma, una niña muy simpática que, con la ayuda de su perrita Buba y un ratón muy travieso, les enseñará todo lo que deben aprender.



¡UNA NUEVA SERIE DE **COPONS & FORTUNY** PARA LOS QUE EMPIEZAN A LEER!

Los personajes



Rob

Es un poquito nervioso. A menudo se precipita y llega a conclusiones claramente equivocadas.



Ot

Es medio miedoso, pero todo le parece fabuloso y siempre quiere aprender.



Uma

Tiene una paciencia infinita y un sentido común invencible. Y, gracias a que es una gran dibujante, siempre consigue que los robots la entiendan.



Buba

Buba no puede entender que los robots ignoren cosas muy básicas. Como es protectora, siempre se preocupa más de la cuenta.



Ratón

Quiere mucho a Uma, a Buba y a los robots, pero es un poco travieso y siempre lo enreda todo. No es que sea revoltoso, es que no puede evitar ser como es.

Los recursos digitales

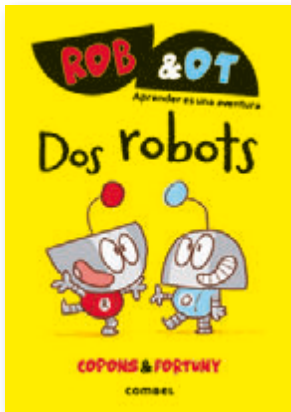
En la web robot.combeleditorial.com/am/ encontrarás propuestas de actividades y recursos para trabajar los libros en el salón de clases de forma lúdica y dinámica (una carpeta de 10 propuestas, títeres de dedo, minilibros, un póster desplegable...).

¡Escanea este QR y escucha nuestra canción!



TÍTULOS DE LA SERIE

NOVEDAD



1. DOS ROBOTS

Rob y Ot son dos pequeños robots que no saben nada de nada, pero, cuando llegan a casa de Uma y Buba, todo cambia. Rob y Ot descubrirán que aprender es una aventura y que tener amigos es genial.



9 788411 583411

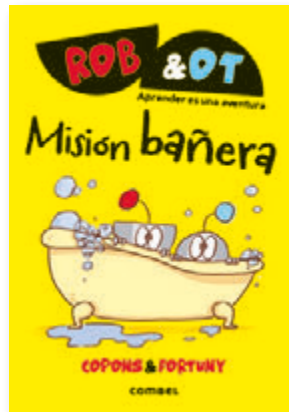


2. UN AMIGO ESPECIAL

Uma explica a Rob y Ot que todos los perros tienen cuatro patas, cola, orejas y hocico. Poco después, los dos robots encuentran un ratón y lo confunden con un perro. ¡El enredo ha comenzado!



9 788411 583428



3. MISIÓN BAÑERA

Un día lluvioso, Rob y Ot juegan en el jardín y acaban cubiertos de lodo. Uma quiere bañarlos, pero a los robots les gusta andar sucios y no entienden por qué tienen que bañarse.



9 788411 583435



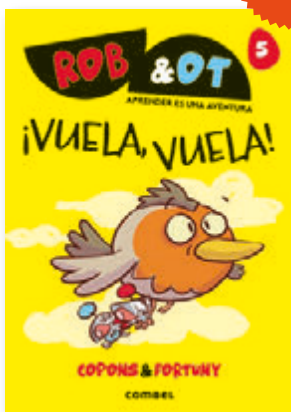
4. ¿JUGAMOS?

Rob y Ot se han quedado jugando en casa. ¡Qué bien pensado! Jugar siempre es divertido. Pero los robots no acaban de entender que después de jugar deben recoger. Suerte que Uma se lo explicará. Y así empieza la aventura de ordenar los objetos.



9 788411 582063

NOVEDAD



5. ¡VUELA, VUELA!

Un pájaro se estrella contra una ventana de la casa de Uma. Antes de volver a volar tiene que descansar un poco, pero Rob y Ot quieren ayudarlo a levantar el vuelo. ¡Ah!, y Rufus, el gato del vecino, complicará las cosas.



9 788411 582636

NOVEDAD



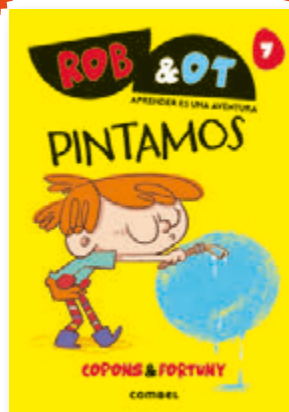
6. ¿QUÉ COMPRAMOS?

Uma tiene que salir a comprar y, claro, ¡Rob y Ot quieren acompañarla! En el supermercado, cada uno lleva su carrito y tiene la lista de compras en la mano. ¿Qué podría salir mal? A fin de cuentas, Rob y Ot tienen que aprender unas cuantas cosas sobre cómo comprar.



9 788411 583275

NOVEDAD



7. PINTAMOS

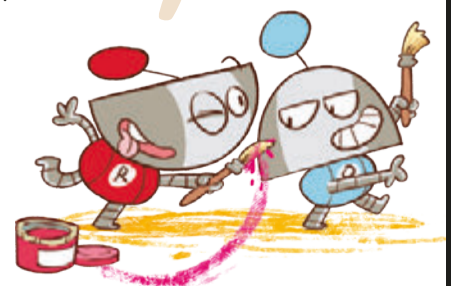
Rob y Ot quieren pintar. Solo tienen tres colores: rojo, azul y amarillo. Parece poca cosa, pero pronto descubrirán que con estos tonos pueden crear muchos más. Y, claro, ¡les dan unas ganas increíbles de pintarlo todo!



9 788411 583626

Nos la pasamos bien, ¿verdad, Ot?

¡Claro que sí, Rob!



A partir de 5 años

MÁS DE 115 000
EJEMPLARES VENDIDOS
SOLO EN ESPAÑOL
TRADUCIDOS A
13 IDIOMAS

BITMAX&CO
LA SERIE DE EDITORIAL
COMBEL PARA PRIMEROS
LECTORES.



LA PRIMERA NOVELA GRÁFICA PARA PRIMEROS LECTORES

- B** Es un **punto** perfecto entre el **álbum ilustrado** y las **novelas infantiles**.
- B** Ofrece la **diversidad formal** y los **niveles de lectura** propios de la novela gráfica.
- B** Los lectores encontrarán **personajes** con los que identificarse y grandes dosis de **aventura, humor, imaginación, fantasía** y conflictos adecuados a su edad.
- B** Muestra un mundo donde **conviven** animales y seres fantásticos, y resuelven de forma divertida y civilizada sus conflictos mientras defienden el **entorno**.

¡PARA LEER EN
CASA O EN EL AULA!

¡UNA SERIE
IDEAL PARA
NIÑOS Y NIÑAS
A PARTIR DE
6 AÑOS!

CANTA LA CANCIÓN
¡CUMPLEAÑOS
FELIZ!



¡BITMAX&CO TIENE RECURSOS!

Descúbrelos en COMBELEDITORIAL.COM/BITMAX

Accede al **ESPACIO PEDAGÓGICO** de la web BITMAX&CO y descubre los nuevos recursos pedagógicos para dinamizar la lectura asociados a la serie de libros.

Bitmaxpropuestas

Un conjunto de **actividades para incentivar la lectura** y acompañar a los niños y las niñas en la **mejora del hábito lector**. Lecturas en voz alta, escritura creativa, creación artística, audiovisuales... **¡Comparte con los lectores experiencias agradables en torno a la lectura!**

Recursos digitales e interactivos

Actividades multimedia lúdicas que ofrecen al lector **una nueva dimensión de la serie**: conocer más de cerca a los autores y los personajes principales, y también satisfacer su curiosidad por las referencias literarias y culturales que aparecen en los distintos títulos de la serie.

Y también hay **guías de lectura** con fichas de actividades adaptadas al modelo de competencias y directrices de PIRLS.



¿QUIERES VER LOS
BITMAX
INTERACTIVOS?



¡BIENVENIDOS AL BOSQUE AZUL!

Mus y Wagner, una rata y un oso, encuentran un robot en medio de la carretera. Deciden llevárselo a casa y arreglarlo. Su nombre es **Bitmax** y tiene una extraña profesión: ¡es ayudador! Junto con los habitantes del **Bosque Azul**, vivirán aventuras y ayudarán a todo aquel que lo necesite.

Integrado en la comunidad de animales y seres del **Bosque Azul**, **Bitmax** ayudará a mantener el entorno y a solucionar los conflictos que vayan surgiendo. Y, además, se enfrentará a los humanos que visitan el bosque y, sobre todo, a **Evo**, un molesto extraterrestre.

Con **Bitmax**, **Mus** y **Wagner**, descubrirán que ayudar a los demás es una gran aventura.

¡AYUDAR ES UNA GRAN AVENTURA!

Aventura, comedia y fantasía son los temas centrales de las historias de **Bitmax&Co**.

Cada título de la serie desarrolla un único conflicto de manera clara. **Bitmax&Co** no es una sucesión de gags, sino que nos sitúa de lleno en la estructura narrativa clásica: presenta un conflicto, lo desarrolla y lo resuelve.

La diversidad formal de **Bitmax&Co** sitúa al lector en un proceso de decodificación que puede seguir sin perderse porque se le ofrece la información de manera ordenada y varios niveles de lectura.

LOS PROTAGONISTAS

Un robot ayudador, una rata perspicaz y un oso bondadoso



Robot testarudo y persistente. En un mundo en el que los animales ocupan el espacio de los humanos, Bitmax es el más humano de todos.

Es rápida, irónica y lista. Pese a su pereza, siempre ayuda a Bitmax.

Tristón, ingenuo y dulce. Cuesta mucho que se enoje, pero cuando se enoja es terrible.

Extraterrestre irritante que se dedica a molestar ¡y no quiere dejarse ayudar!

TÍTULOS DE LA SERIE

**BITMAX
&CO**



1. EL ROBOT DEL BOSQUE



9 788410 860384



2. SUPERCERDO



9 788410 860414



3. EL DRAGÓN DE ORO

4.ª EDICIÓN



9 788491 016625



4. PAOLO, EL PERRO PASTOR

3.ª EDICIÓN



9 788491 016649



5. ¡SALVEMOS A EVO!

3.ª EDICIÓN



9 788491 017738



6. LA FIESTA DE ARETA

3.ª EDICIÓN



9 788491 018063



7. ¡GARFUNKEL EN DIRECTO!

2.ª EDICIÓN



9 788491 018067



8. LA GUERRA DE LAS HORMIGAS

2.ª EDICIÓN



9 788491 018704



9. LAS PRIMAS DE MUS



9 788491 019480



10. ¿DÓNDE ESTÁ RAVEL?



9 788491 019503



11. ¿TIENES MIEDO, IVERSON?



9 788411 580168



12. WAGNER Y FAMILIA



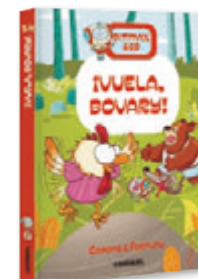
9 788411 580847



13. HAMLET Y EL MAR



9 788411 581103



14. ¡VUELA, BOVARY!



9 788411 581721



15. MÁS ROBOTS



9 788411 581820

NOVEDAD



16. ¿QUÉ TE PASA, BITMAX?



9 788411 582575



17. ¿DÓNDE ESTÁ EL AGUA?



9 788411 582711



18. ¿QUIÉN QUIERE A EVO?



9 788411 583299



BITMAXJUEGOS



9 788491 018049



**BITMAX
PUZZLE GAME**



0 652733 853363

NOVEDAD

NOVEDAD

NOVEDAD



¿Y SI
DESCUBRIERAS
QUE TU MEJOR
AMIGA ES UNA
BRUJA?

¡Más de
47 000
ejemplares
vendidos!

Mía Fantasía es una colección que tiene mucha ternura pero también voluntad de resolver problemas. Es una lectura recomendada para niños y niñas **a partir de 7 años**.

¡Mía es especial! Es la más pequeña de la familia Fantasía. Viste ropa de colores y tiene un gato, un perro y un hámster azul que hablan. ¡Ah!, y también tiene una araña que hace las telarañas más espectaculares del mundo. Y es que Mía no es solo una niña: ¡es una pequeña bruja que está aprendiendo a usar sus poderes!



¡LA NUEVA SERIE DE ELISENDA ROCA Y BETOWERS!

Serie traducida a
5 IDIOMAS

¡ESCANEA ESTE CÓDIGO QR
Y ESCUCHA LA CANCIÓN!



Nacida en Barcelona en 1960, es periodista, escritora y directora teatral. Ha dirigido, producido y presentado programas de radio y televisión. Es la voz del mítico programa *Saber y Ganar* de La 2 de TVE y colabora en programas de radio. Sus últimos libros son *Dos mujeres desnudas*, escrito con la cineasta María Ripoll, y *Mía Fantasía: ¡Hay fantasmas en el castillo!*

Su nombre real es Beatriz Torres y es de Ciudad Real. Se licenció en Bellas Artes y tiene un máster en ilustración. Ha colaborado con varias revistas y editoriales y también ha trabajado en una empresa de videojuegos. Una de sus máximas es crear protagonistas más allá de los estereotipos y que sirvan a los pequeños lectores del futuro.



A partir de 7 años

LOS PERSONAJES



Mía es una niña de seis años, muy divertida, que habla con sus animales y que pronto comenzará la primaria en una nueva escuela donde hará muchos amigos. ¡Ah!, y un pequeño detalle: tiene poderes porque es una bruja.



Linus Fantasía

Es el papá de Mía, un brujo sabio pero muy despistado.

Ondina Encantada

Es la mamá de Mía, y es una bruja poderosa y musical. Cantando es capaz de realizar hechizos sorprendentes.



Bowie

Es la perrita de Mía, y es peluda, traviesa y simpática. Tiene un ojo de color azul y el otro de color verde. Es por este motivo que los papás de Mía le pusieron este nombre, ya que parece ser que un gran cantante llamado Bowie también los tenía así.



Vinilo

Es el gato negro que toda bruja debe tener a su lado. Es listo y elegante, se sube a lugares increíbles y aparece donde menos te lo esperas.



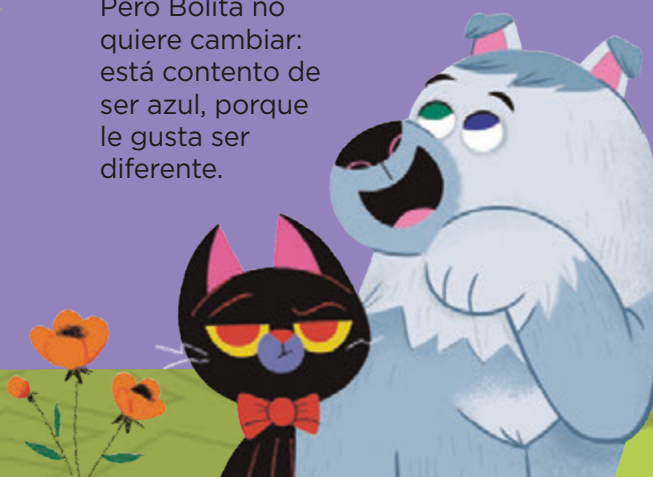
Bolita

Es un hámster redondito y risueño. Le gustan las semillas de girasol y rodar por el suelo. ¡Ah, y es de color azul! Sí, es así por uno de los primeros hechizos de Mía que no salió demasiado bien... Pero Bolita no quiere cambiar: está contento de ser azul, porque le gusta ser diferente.



Rosalía

Es una araña de patas muy muy largas que todo lo ve y todo lo controla. Es muy habladora y una gran hilandera. ¡Las telarañas que teje son preciosas!



TÍTULOS DE LA SERIE



1. ¡QUÉ AMIGA TAN RARA!



9 788491 016960



2. ¡UN KRONK EN EL COLE!



9 788491 016984



3. EL FANTASMA DE LA BUHARDILLA



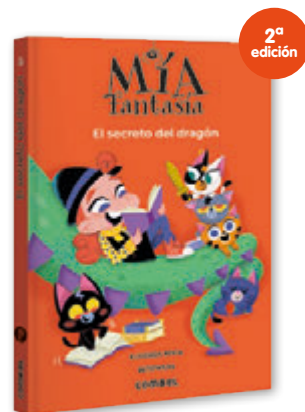
9 788491 018667



4. ¡RESCATEMOS A VINILO!



9 788491 019114



5. EL SECRETO DEL DRAGÓN



9 788491 019466



6. EL BOSQUE EMBRUJADO



9 788491 019985



7. ¡HAY FANTASMAS EN EL CASTILLO!



9 788411 581707



8. LA MISTERIOSA ESCUELA DE MAGIA



9 788411 582551



9. EL TRAVIESO DUENDE DE LA NAVIDAD



9 788411 582735



10. LA CUEVA DE LOS MONSTRUOS



9 788411 583572



A partir de 7 años

AGUS&MONSTERS

DESPIERTA EL GUSTO POR LA LECTURA

AGUS&
MONS
TERS

Historias divertidas y ocurrentes para lectores **a partir de 8 años**, de ritmo ágil y estilo directo que atrapan al lector. Presenta unos personajes entrañables y los describe con humor, a través de ilustraciones divertidas, al tiempo que juega con la exageración. Perfecta combinación entre texto e ilustración que llevará a los lectores a descubrir la magia de la lectura.

Además de los libros llenos de aventuras, la serie se completa con una libreta monstruosa con el objetivo de que los más pequeños creen sus relatos.



TODOS LOS MONSTRUOS

¿SEGURO QUE ESTAMOS TODOS?

¡SÍ, LO HE REPASADO CINCO VECES!



SR. FLAT

Monstruo de los libros



BREX

Monstruo de la basura



CHEF ROLL

Monstruo de la cocina



HOLE

Monstruo de los agujeros



OCTOSOL

Monstruo de la música



ZIRO

Monstruo de la nada



DRA. VETER

Monstrua de los animales



DRILOCKS

Monstruo de los pelos



EMMO

Monstruo del metal



PINTACA

Monstrua de los pinceles



DR. BROT

Malvado profesional



NAP

Aprendiz de malvado

¡LA NOVELA GRÁFICA QUE HACE LECTORES!

**ÉXITO INTERNACIONAL:
SERIE TRADUCIDA A
23 IDIOMAS**

**MÁS DE
530 000
EJEMPLARES
VENDIDOS SOLO
EN ESPAÑOL!**

Una manera distinta de leer,
aprovechando la ventaja que
conlleva combinar textos e imágenes.

Distintos niveles de lectura,
idóneos para diferentes grados
de competencia lectora.

Un libro que invita a leer libros,
cuyo argumento se basa en el placer
de leer por diversión y no por obligación.



¡AGUS TIENE RECURSOS! ¡DESCÚBRELOS EN AGUSANDMONSTERS.COM!

Accede al **ESPACIO PEDAGÓGICO** de la página web de Agus&Monsters y descubre los recursos pedagógicos asociados a la serie de libros para dinamizar la lectura.

PROPUESTAS MONSTRUOSAS

Un conjunto de **actividades para animar a la lectura** y acompañar a los niños y las niñas en la **mejora del hábito lector**. Lecturas en voz alta, escritura creativa, invención artística, audiovisuales... **¡Comparte con los lectores experiencias agradables en torno a la lectura!**

RECURSOS DIGITALES E INTERACTIVOS

Actividades multimedia lúdicas que ofrecen al lector **una nueva dimensión de la serie**: le permiten conocer más de cerca a los autores y a los personajes principales, y satisfacer su curiosidad sobre las referencias literarias y culturales que aparecen en los diferentes títulos de la serie.

Asimismo, hay **GUÍAS DE LECTURA** con fichas de actividades adaptadas al modelo de las competencias y las directrices de PIRLS.



**¿QUIERES VER LOS
INTERACTIVOS
MONSTRUOSOS?**





TÍTULOS DE LA SERIE



1. ¡Llega el Sr. Flat!



2. ¡Salvemos el Nautilus!



3. La canción del parque



4. La guerra del bosque



5. La leyenda del mar



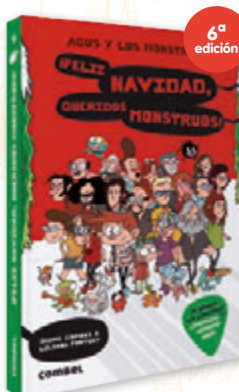
6. De libro en libro



7. La carta más alta



8. El salto del tiempo



9. ¡Feliz Navidad, queridos monstruos!



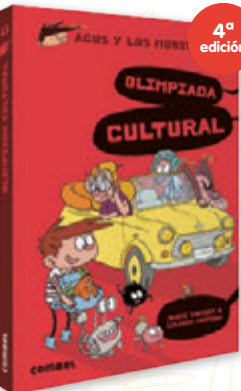
10. La noche del Dr. Brot



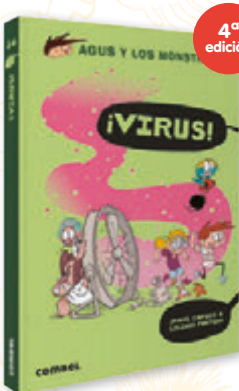
11. El árbol de las pesadillas



12. El tesoro perdido



13. Olimpiada cultural



14. ¡Virus!



15. Los carteros del espacio



¡NO TE PIERDAS LAS
AVENTURAS DE AGUS Y
LOS MONSTRUOS!

AGUS &
MONS-
TERS



16. La biblioteca
secreta



17. La isla
de Truman



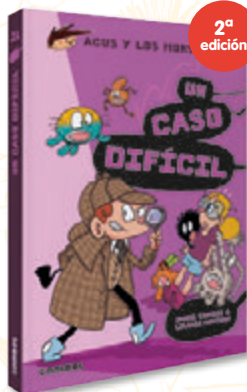
18. La criatura



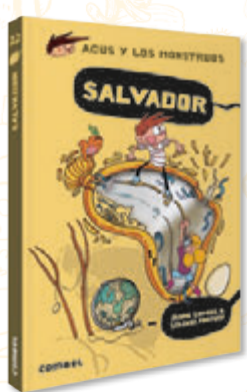
19. Destructor



20. Atlántida



21. Un caso difícil



22. Salvador



23. Animalada



24. ¡Terrorífico!



25. Un pacto monstruoso



26. El Mago Pan



27. El libro de
los monstruos



El día del libro
de las Galaxias



Agus Pianola y el
monstruo de los libros



Activijuegos
monstruosos



Activijuegos
monstruosos 2





**¡NUEVAS AVENTURAS
PARA FAVORECER
EL HÁBITO LECTOR!**



**El representante comercial
de tu zona:**

Atención al cliente:

Tel. +34 932 449 550
combel@combeeditorial.com

combel
combeeditorial.com

Síguenos en: @combeeditorial



#Robandot
#bitmaxandco
#MiaFantasia
#agusandmonsters

