

Primaria
BambúLector

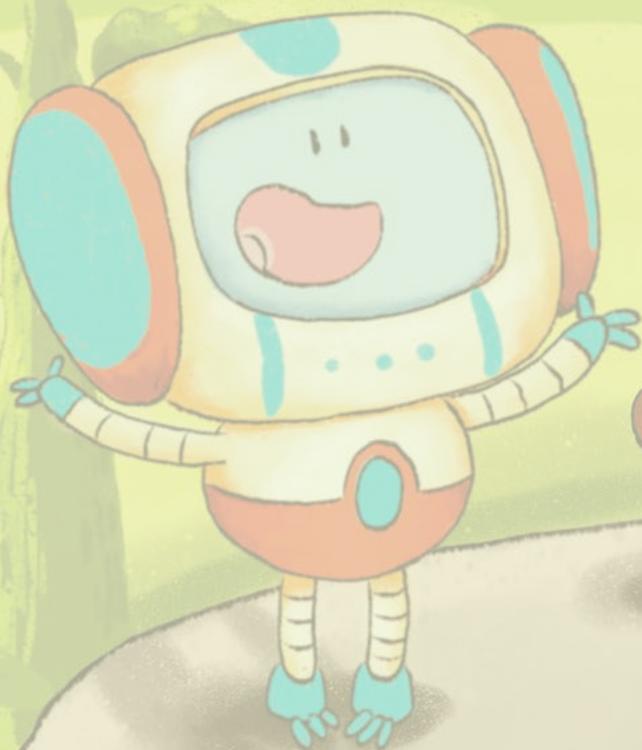
Guía de lectura adaptada
al modelo educativo
de las competencias
y las directrices de PIRLS.

Mònica Badia



El robot del bosque

Jaume Copons/ Liliana Fortuny



Nombre

Centro

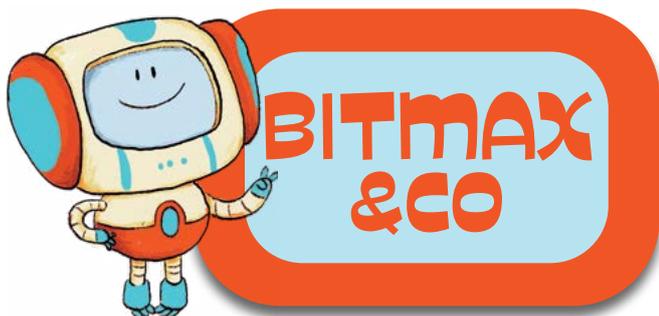
- 1 Lee el título del libro y rodea con un círculo el personaje que crees que es el protagonista:



- 2 ¿Qué otros personajes aparecen en la cubierta?

- Una rata y un elefante.
- Un oso y un canguro.
- Un oso y una rata.

- 3 Responde:



- ¿Qué significa «& CO»?

- ¿Por qué se titula así la colección?

4 Lee el resumen del libro:

Mus y Wagner, una rata y un oso, encuentran un robot tirado en la carretera. Deciden llevárselo a casa para arreglarlo. Su nombre es Bitmax y tiene una profesión muy rara: ¡es ayudador! Junto con los habitantes del Bosque Azul, vivirá aventuras y ayudará a todo el mundo que lo necesite.

- ¿Sobre qué crees que tratará esta historia?
Puedes señalar más de una respuesta:



De misterio



De humor



De aventuras



Del espacio



De ecología

5 Busca en la cubierta los apellidos del autor y de la ilustradora y completa las letras que faltan en los recuadros:



JAUME C



LILIANA F



**VISITA LA WEB DE BITMAX & CO
Y AVERIGUARÁS MÁS COSAS SOBRE ELLOS:
COMBELEDITORIAL.COM/BITMAX**

1 Observa la imagen:



► Rodea en la imagen los personajes de la lista de debajo. Después, busca en el libro cómo se llaman y escribe su nombre en el recuadro:

- Un topo con gafas oscuras.
- Unos jabalís que juegan a cartas.
- Un monstruo que se esconde detrás de un árbol.
- Un murciélago colgado del revés.
- Un sapo sobre una roca.

2 Piensa en la imagen anterior y responde:

- ¿Quiénes son estos personajes? _____

- ¿Cuál es tu preferido? _____

3 ¿De dónde ha salido Bitmax? Marca la respuesta correcta:

- Unos marcianos lo dejaron en la Tierra.
- Cayó de un camión de la basura.
- Lo han traído los Reyes.

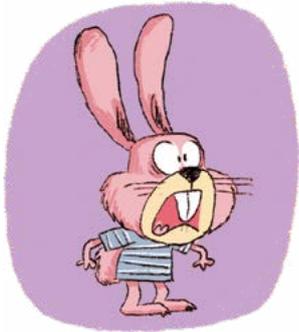
4 Observa la imagen y explica qué hacen:



5 Bitmax es un robot ayudador. Crea una lista de tareas en las que creas que puede ayudar a los animales del bosque:

A yellow notepad with five horizontal lines for writing. It has a hole-punch top edge.

1 Relaciona cada personaje con lo que dice:



¿Y SI NO SE
INTEGRA?

I DON'T
LIKE
ROBOTS!

¡A MÍ LOS
ROBOTS
ME PONEN
NERVIOSO!

YO NO LO VEO
CLARO.



2 ¿Quién es Evo? Marca si las frases son verdaderas (V) o falsas (F):



	V	F
Es un animal muy extraño.		
Viene de otro planeta.		
Cayó con su nave al Bosque Azul.		
Vino al Bosque Azul para cumplir una misión.		
Se puede convertir en cualquier cosa.		
Es un personaje simpático y ayuda a todo el mundo.		

3 Haz una hipótesis:

► ¿Crees que Evo y Bitmax se harán amigos? _____

1 Relaciona: ¿Qué hace Bitmax para ayudar a estos personajes?



Le rasca la barriga.

Le enseña a volar.

Le amplía la madriguera.

Lo ayuda a recoger bellotas.

Le saca una espina de la pata.

Les hace de madre.

► ¿Cómo te gustaría que te ayudara? Dibújalo y completa la frase:

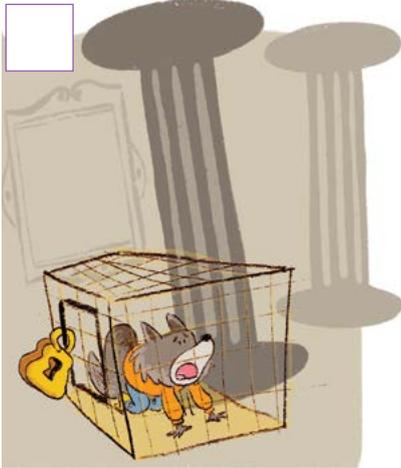
► Me gustaría que Bitmax _____

2 Ordena la explicación de Sinatra numerando los dibujos del 1 al 5:



¡QUÉ FUERTE!
¡QUÉ FUERTE!

¡QUÉ FUERTE
LO QUE HE
VISTO!



3 Compara las imágenes. Escribe «DÍA» y «NOCHE» donde corresponda:



► ¿Por qué crees que se llama «Bosque Azul»? _____

4 Inventa un nuevo diálogo y completa los bocadillos.



5 Lee, observa y responde:



DE REPENTE RECORDÉ QUE HABÍAMOS VISTO UNOS ARMARIOS...

• ¿Quién crees que nos cuenta la historia?

• Vuelve a leer el texto de la página 14 y comprueba si lo que has escrito es correcto. Si no lo es, puedes cambiarlo.

1 Ordena la historia del 1 al 6:



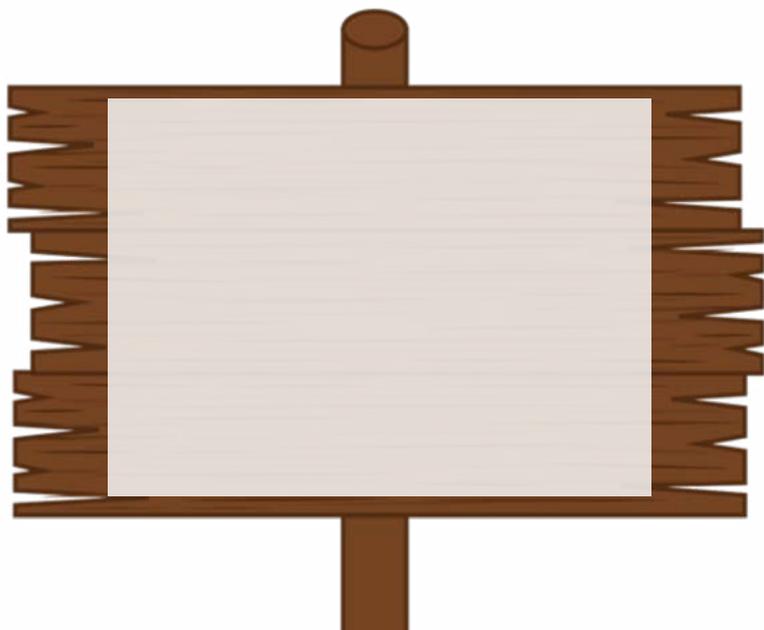
2 ¿Qué es lo que más te ha gustado? Dibújalo y escribe una frase para explicarlo:



3 ¿Qué has aprendido con este libro?

- No he aprendido casi nada.
- Que tenemos que ayudar a los demás y convivir en armonía.
- Que el bosque es peligroso porque hay muchos animales.

4 Recuerda el consejo que nos dan Bitmax, Mus y Wagner. Escribe un cartel para avisar a los excursionistas.



FICHA DEL LIBRO

Título: _____

Autor: _____

Ilustradora: _____

Editorial: _____

PERSONAJES

▶ ¿Cómo se llaman los protagonistas?

▶ Escribe el nombre de 6 personajes que salen en la historia.

ARGUMENTO

▶ El libro trata sobre un robot que _____

▶ La gente del bosque lo acoge, pero un día Boris _____

▶ Bitmax, Mus y Wagner _____

VALORES: convivencia, diversidad, solidaridad

▶ ¿Crees que al final de la historia Bitmax se siente a gusto en el Bosque Azul? _____

▶ ¿Por qué lo crees? _____

LA NOVELA GRÁFICA

► ¿Cómo sabemos cuándo habla cada personaje? _____

► Dibuja dos bocadillos diferentes y escribe un diálogo inventado entre Hamlet y Faraday:



VALORACIÓN DEL LIBRO

► ¿Te ha gustado el libro?

Mucho

Bastante

Poco

► ¿Lo recomendarías a alguien? _____ ¿A quién? _____

► ¿Qué le dirías? _____



Editorial Casals
bambulector.com
combeeditorial.com/bitmax