

RUBIO | Competencia matemática 3

de los meses del año y cuántos días tiene cada mes.

N.º días	Nombre	N.º días

RUBIO | Competencia matemática 3

5. ¿Cuántos minutos hay en cada caso?

un cuarto de hora

media hora

una hora

relojes de agujas.

7:15

13:45



cuarto para las doce

:

empieza a las 18:15.
¿cuándo empieza la película?

empieza a las 18:20. Si la clase dura
¿cuándo empieza la clase?

RUBIO

CATÁLOGO DE PRODUCTOS

www.rubio.net/mx

Competencia matemática
8 años



RUBIO

El arte de aprender desde 1956

La historia de RUBIO nace en España, y está ligada a la personalidad y pasión por la enseñanza de su fundador, **Ramón Rubio Silvestre**, que ya desde su juventud tenía la clara vocación de ayudar a los demás a aprender, a través de un **sistema diferente y accesible para todos**.



Y lo consiguió siendo profesor y creando su propio método de aprendizaje basado en «**hacer fácil lo difícil**», con el que sus alumnos mejoraron notablemente y que plasmaría después en los reconocidos Cuadernos RUBIO.



¿Por qué elegir cuadernos RUBIO?



El método Rubio

Un método de aprendizaje universal y en plena vigencia, capaz de desarrollar las competencias básicas que ayudan a potenciar la plasticidad del cerebro, como son el lenguaje, el cálculo y la psicomotricidad fina, asociada a unos característicos patrones de escritura diseñados por su creador.

Desde entonces han pasado más de 65 años y más de 320 millones de cuadernos, con los que han aprendido seis generaciones y que forman parte tanto de la memoria colectiva como de las tendencias educativas más actuales.



¡Hola, México!

El sueño de Ramón ahora cruza el océano hasta llegar a México, con cuadernos totalmente adaptados a las necesidades socioculturales y lingüísticas del país: presentamos un **aprendizaje por competencias** y adaptado a las **nuevas tendencias educativas**, para consolidar las habilidades y conocimientos fundamentales y que lleguen a ser quienes quieran ser.

En este catálogo conocerás estas cinco colecciones:

Escritura

Ortografía

Competencia
Lectora

Operaciones
y Problemas

Competencia
Matemática

Escritura

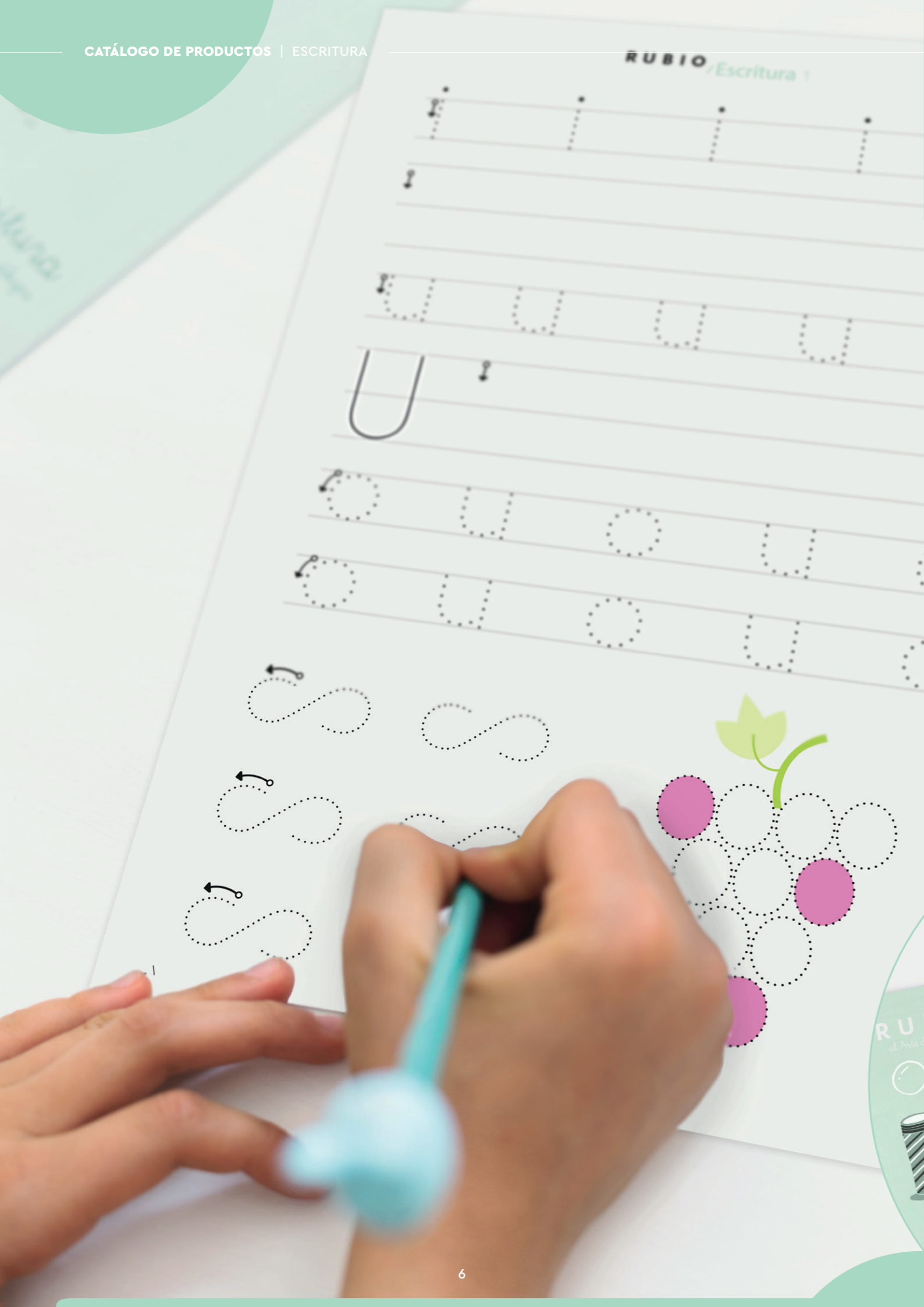
20 págs.

TAMAÑO
29.7 × 21 cm

10 cuadernos

Esta colección contribuye al desarrollo y afianzamiento de las habilidades y destrezas motrices necesarias para **mejorar la fluidez y la legibilidad** en la escritura de forma progresiva. Cada cuaderno contiene ejercicios para reproducir letras, palabras y textos vinculados siempre a la realidad de los niños y las niñas con el propósito también de construir conocimiento. Incluye ejercicios de **conciencia fonológica y discriminación visual**, fundamentales en el proceso de adquisición de la lectoescritura.

TÍTULO DEL CUADERNO	EDAD	ISBN
Escritura 1	+3 años	978-84-18964-36-7
Escritura 2	+4 años	978-84-18964-37-4
Escritura 3	+4 años	978-84-18964-38-1
Escritura 4	+5 años	978-84-18964-39-8
Escritura 5	+5 años	978-84-18964-40-4
Escritura 6	+6 años	978-84-18964-41-1
Escritura 7	+7 años	978-84-18964-42-8
Escritura 8	+8 años	978-84-18964-43-5
Escritura 9	+9 años	978-84-18964-44-2
Escritura 10	+10 años	978-84-18964-45-9



Ortografía

44 págs.

TAMAÑO
29.7 x 21 cm

6 cuadernos

Aprender a escribir correctamente conociendo y aplicando las **normas ortográficas actuales** es posible gracias a esta colección. A través de actividades lúdicas, como canciones, rimas y adivinanzas, afianzarán su aprendizaje mientras se divierten. Estos cuadernos contribuyen al desarrollo integral del niño, por lo que los contenidos se han planteado teniendo en cuenta el enfoque de las inteligencias múltiples.

TÍTULO DEL CUADERNO	EDAD	ISBN
Ortografía 1	+ 6 años	978-84-18964-00-8
Ortografía 2	+ 7 años	978-84-18964-01-5
Ortografía 3	+ 8 años	978-84-18964-02-2
Ortografía 4	+ 9 años	978-84-18964-03-9
Ortografía 5	+ 10 años	978-84-18964-04-6
Ortografía 6	+ 11 años	978-84-18964-05-3

RUBIO / Ortografía 10 años

Ahora lee las razones por las que se recomienda viajar a Papúa Nueva Guinea.

VIAJA A PAPÚA NUEVA GUINEA

- Conoce culturas y tradiciones milenarias únicas.
- Descubre las bahías de coral del país.
- Navega alrededor de las islas que forman el archipiélago.
- Completa una travesía por la espesa vegetación de esta región oceánica.

Copia las palabras que llevan tilde y explica por qué la llevan en cada caso.

9) Escribe todas las tildes que faltan en esta guía del buen viajero y ten en cuenta lo que se dice para aplicarlo en tus viajes.

GUÍA DEL BUEN VIAJERO

- Respetar los pueblos autoctonos y aprende de ellos.
- Contribuye a la protección de los espacios acuáticos y terrestres.
- Respetar el patrimonio de cada lugar y valorarlo.
- Compra productos del país y ayuda a promocionar la economía local.
- Respetar el medioambiente: recicla, evita la compra de productos de plástico y el uso de pajitas.

Escribe una palabra del cartel que cumpla las siguientes condiciones:

- Palabra que contiene dos diptongos: coincide
- Palabras que ejemplifican el consejo de Teo:
- Palabra esdrújula con diptongo:

RUBIO



Chami y Teo consultan el blog más emocionantes. Lee algunas actividades que te gustaría hacer.



I visited an aquarium in...

We did canoeing in...

Traduce las palabras con el signo de hiato. Busca las palabras con el signo de diéresis.

Chami y Teo se van a una aventura por el mundo con estos cuadernos.

RUBIO
el Arte de aprender



5

Ortografía

Escritura correcta de palabras.
Aplicación de normas de ortografía y sus excepciones

10 años

RUBIO
el Arte de aprender



Ortografía

Escritura correcta de palabras.
Ortografía y sus excepciones

11 años

INCORPORA
SOLUCIONARIO
INDEPENDIENTE



Competencia Lectora

44 págs.
TAMAÑO
29.7 x 21 cm
5 cuadernos

La competencia lectora es la habilidad de emplear la **comprensión lectora** de forma útil en la sociedad que nos rodea. Estimula el pensamiento crítico y mejora la capacidad de aprendizaje, lo que hace que su desarrollo sea fundamental para la adquisición de otros aprendizajes y competencias. A partir de una variedad de textos y divertidas actividades, los niños y las niñas de 7 a 11 años serán capaces no solo de construir significados y crear estrategias eficaces a la hora de enfrentarse a un texto, sino también de generar una **actitud positiva hacia la lectura** como disfrute personal.

TÍTULO DEL CUADERNO	EDAD	ISBN
Competencia lectora 1. Mundo sensaciones	+7 años	978-84-18964-31-2
Competencia lectora 2. Mundo espacial	+8 años	978-84-18964-32-9
Competencia lectora 3. Mundo viajero	+9 años	978-84-18964-33-6
Competencia lectora 4. Mundo pirata	+10 años	978-84-18964-34-3
Competencia lectora 5. Mundo fantasía	+11 años	978-84-18964-35-0

RUBIO | Competencia lectora 3
Tres países, tres continentes distintos



México: Tengo la lacandona más subida de color que la envidia que me tienen (presumida, dirigiéndose a las demás).



Kenia: Claro, así cualquiera, porque te sobra agua, chata. Ya quisieras tener mi tono dorado de piel, guapa (a México, con orgullo).



España: Chicas, chicas, parecemos un chiste. Estaban una española, una keniana y una mexicana platicando y... (airando la mano, con ademán de burla, empiezan a contar un chiste).

Países del mundo

1. El cuadro anterior Tres
a. Obra de teatro

2. Una acotación es u
aquello que ocurre
a. Verdadero

3. Los personajes
a. Hombres

4. Aunque el te
a. Amar

5. La chica d
será

6. Por des

7. ¿A qu



MEJORA
LOS NIVELES DE
COMPRESIÓN
LECTORA

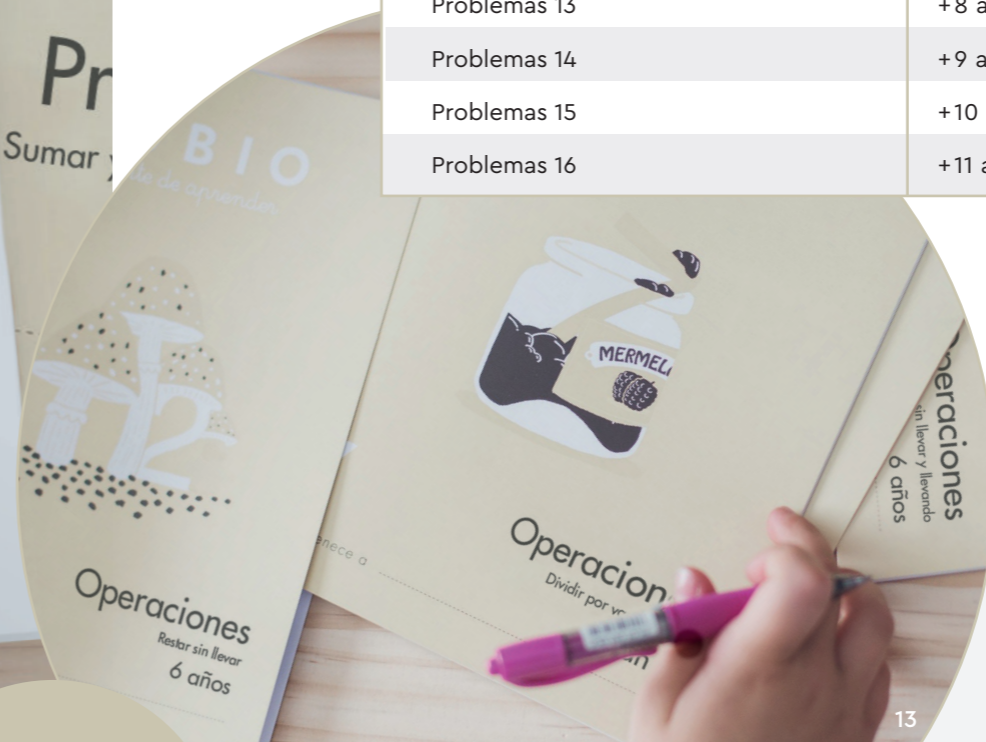


Operaciones y Problemas

20 págs.
TAMAÑO
29.7 x 21 cm
16 cuadernos

Esta colección está diseñada para ayudar al desarrollo del razonamiento matemático, adquiriendo seguridad, dominio del cálculo y del manejo de los números. Cada cuaderno contiene ejercicios para mejorar las **destrezas del cálculo** y aplicar estrategias para **comprender y resolver problemas** de la vida cotidiana de forma graduada, en función del desarrollo madurativo de cada niño.

TÍTULO DEL CUADERNO	EDAD	ISBN
Operaciones 1	+ 6 años	978-84-18964-12-1
Operaciones 2	+ 6 años	978-84-18964-13-8
Operaciones 3	+ 7 años	978-84-18964-14-5
Operaciones 4	+ 7 años	978-84-18964-15-2
Operaciones 5	+ 8 años	978-84-18964-16-9
Operaciones 6	+ 8 años	978-84-18964-17-6
Operaciones 7	+ 9 años	978-84-18964-18-3
Operaciones 8	+ 9 años	978-84-18964-19-0
Operaciones 9	+ 10 años	978-84-18964-20-6
Operaciones 10	+ 11 años	978-84-18964-21-3
Problemas 11	+ 6 años	978-84-18964-22-0
Problemas 12	+ 7 años	978-84-18964-23-7
Problemas 13	+ 8 años	978-84-18964-24-4
Problemas 14	+ 9 años	978-84-18964-25-1
Problemas 15	+ 10 años	978-84-18964-26-8
Problemas 16	+ 11 años	978-84-18964-27-5



INCORPORA
SOLUCIONARIO
INDEPENDIENTE

Competencia Matemática

44 págs.
TAMAÑO
29.7 × 21 cm
6 cuadernos

El objetivo principal de esta colección es fomentar la **capacidad de razonamiento lógico-matemático**, mediante la diversión y el juego, para lograr que los niños y las niñas de 6 a 11 años sean capaces de enfrentarse con éxito a las situaciones de la vida cotidiana y aplicar conocimientos matemáticos en la descripción de la realidad. La competencia matemática se trabaja en todas las actividades a través de competencias propuestas en PISA:

- Pensar y razonar
- Argumentar
- Comunicar
- Plantear y resolver problemas.
- Representar.
- Usar herramientas tecnológicas y recursos.

TÍTULO DEL CUADERNO	EDAD	ISBN
Competencia matemática 1	+ 6 años	978-84-18964-06-0
Competencia matemática 2	+ 7 años	978-84-18964-07-7
Competencia matemática 3	+ 8 años	978-84-18964-08-4
Competencia matemática 4	+ 9 años	978-84-18964-09-1
Competencia matemática 5	+ 10 años	978-84-18964-10-7
Competencia matemática 6	+ 11 años	978-84-18964-11-4

