

Guía práctica para adaptar el juego

Speed Cups

COMO HERRAMIENTA DE
APOYO PARA LA

Dislexia

O DIFICULTADES DE
LECTURA

ingenioz!

Encuentra más en:
www.ingenioz.com.mx

Guía PRÁCTICA



El juego

Speed Cups está compuesto por 4 juegos de 5 cubiletes o vasos de plástico de colores, un timbre y cartas con imágenes a color dispuestas horizontal o verticalmente.

Reglas básicas:

El juego consiste en reproducir con vasitos de colores la secuencia mostrada en una carta (horizontal o vertical) lo más rápido posible, trabajando atención visual, procesamiento rápido de información y coordinación ojo-mano.



Esto es muy adecuado para niños que tienen dificultades de orientación espacial, ya que el primer paso que han de dar es determinar si la ilustración está en posición horizontal o vertical.

JUEGA Y APRENDE CON RECURSOS DIDÁCTICOS

En Ingenioz! creemos que el juego es una de las formas más poderosas para desarrollar habilidades, fortalecer la confianza y aprender sin presión.

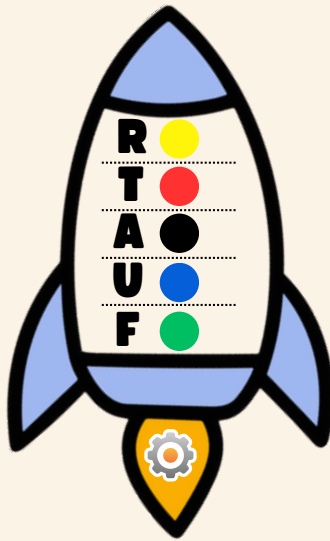
Encuentra más en:
www.ingenioz.com.mx



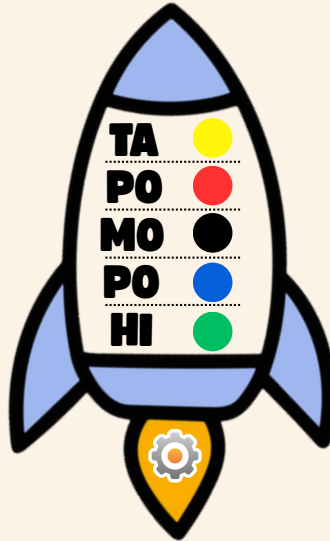
Adaptación

A continuación proponemos una adaptación para trabajar con niños con **dislexia** o **dificultades de lectura**, 3 tipos de ejercicios:

Letras para formar palabras.



Sílabas para formar palabras



Palabras para formar oraciones



¿Para qué sirve esta adaptación?

- ✓ Reconocer letras, sílabas y palabras.
- ✓ Aprender el orden correcto de lectura.
- ✓ Mejorar atención y memoria.

Con esta adaptación ayudamos a los niños a aprender a leer jugando. En lugar de solo ver letras en un cuaderno, las ordenan, las tocan y las dicen en voz alta. Eso hace que leer sea más fácil y menos frustrante.

👉 **AQUÍ NO GANA EL MÁS RÁPIDO, GANA EL QUE APRENDE Y SE DIVIerte.**

Encuentra más en:
www.ingenioz.com.mx



NIVEL 1: Conciencia visual y letras

Objetivos:

- ✓ Reconocimiento visual de letras.
- ✓ Asociación símbolo-color.
- ✓ Secuenciación básica.
- ✓ Atención sostenida.

¿Qué se trabaja?

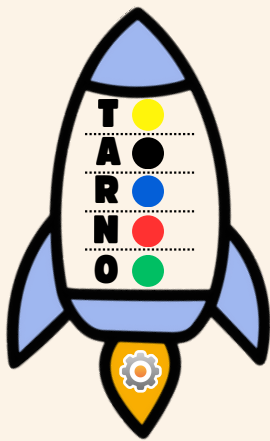
Dirección lectora (muy importante en dislexia).

Procesamiento visual sin presión de “leer en voz alta”.

Seguridad y reducción de error frustrante.

Dinámica:

1. Coloca una tarjeta de “letras para formar palabras”, al centro de la mesa.
2. El niño observa la tarjeta.
3. Debe ordenar los cubiletes respetando el orden de lectura (izquierda → derecha).



👉 CONSEJO: NO USES EL TIMBRE, AL INICIO. PRIMERO BUSCA PRECISIÓN, NO VELOCIDAD.

Encuentra más en:
www.ingenioz.com.mx



NIVEL 2: Conciencia silábica

Objetivos:

- ✓ Segmentación silábica.
- ✓ Fluidez lectora inicial.
- ✓ Memoria de trabajo.

¿Qué se trabaja?

Unión sílaba → palabra.

Automatización sin carga escrita.

Integración visual + verbal + motora.

Dinámica:

1. Presenta una tarjeta de “sílabas para formar palabras”.
2. El niño ordena los cubiletes según el orden correcto.
3. Una vez armado:
 - El niño lee la palabra.
 - Luego la dice en voz alta de manera fluida.



👉 VARIACIÓN TERAPÉUTICA:
PIDE QUE TOQUE CADA CUBILETE MIENTRAS
PRONUNCIA LA SÍLABA → REFUERZA LA VÍA
KINESTÉSICA.

Encuentra más en:
www.ingenioz.com.mx



NIVEL 3: Lectura funcional

Objetivos:

- ✓ Reconocimiento global de palabras.
- ✓ Control inhibitorio.
- ✓ Velocidad lectora sin ansiedad.

¿Qué se trabaja?

Organización del lenguaje.
Automatización lectora.
Reducción del silabeo excesivo (muy común en dislexia).

Dinámica:

1. El facilitador muestra una tarjeta de “palabras para formar oraciones”.
2. El niño ordena los cubiletes según el orden correcto de la oración.
3. Al terminar, lee la palabra.



Yo juego con mis amigos.

👉 CLAVE EMOCIONAL: SI SE EQUIVOCA, SE REPITE SIN PENALIZACIÓN. EL ERROR ES PARTE DEL JUEGO.

Encuentra más en:
www.ingenioz.com.mx



NIVEL 4: Comprensión lectora

Objetivos:

- ✓ **Comprensión secuencial.**
- ✓ **Sintaxis básica.**
- ✓ **Atención sostenida.**

¿Qué se trabaja?

Comprensión lectora sin sobrecarga textual.

Memoria visual.

Lectura con sentido, no solo mecánica.

Dinámica:

1. El facilitador muestra una tarjeta solo **5 segundos**.
2. Se retira la tarjeta.
3. El niño debe reconstruir la palabra con los cubiletes.
4. Al terminar, lee la palabra.
5. Se le pregunta algo sencillo:
 - “¿Quién corre?”
 - “¿Qué hace el gato?”



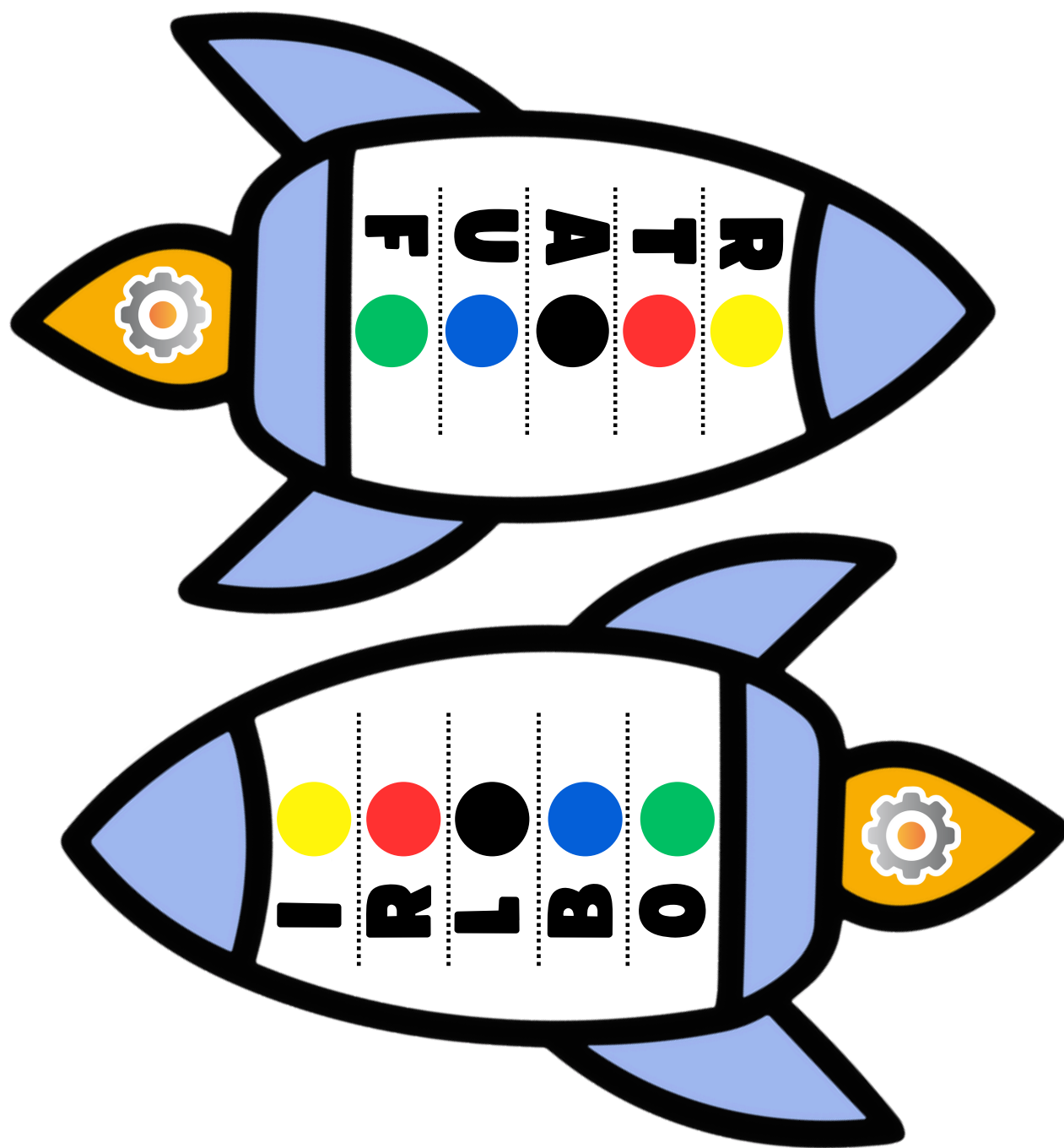
El gato toma mucha leche.



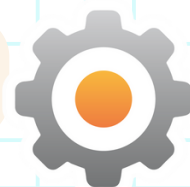
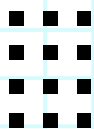
Encuentra más en:
www.ingenioz.com.mx

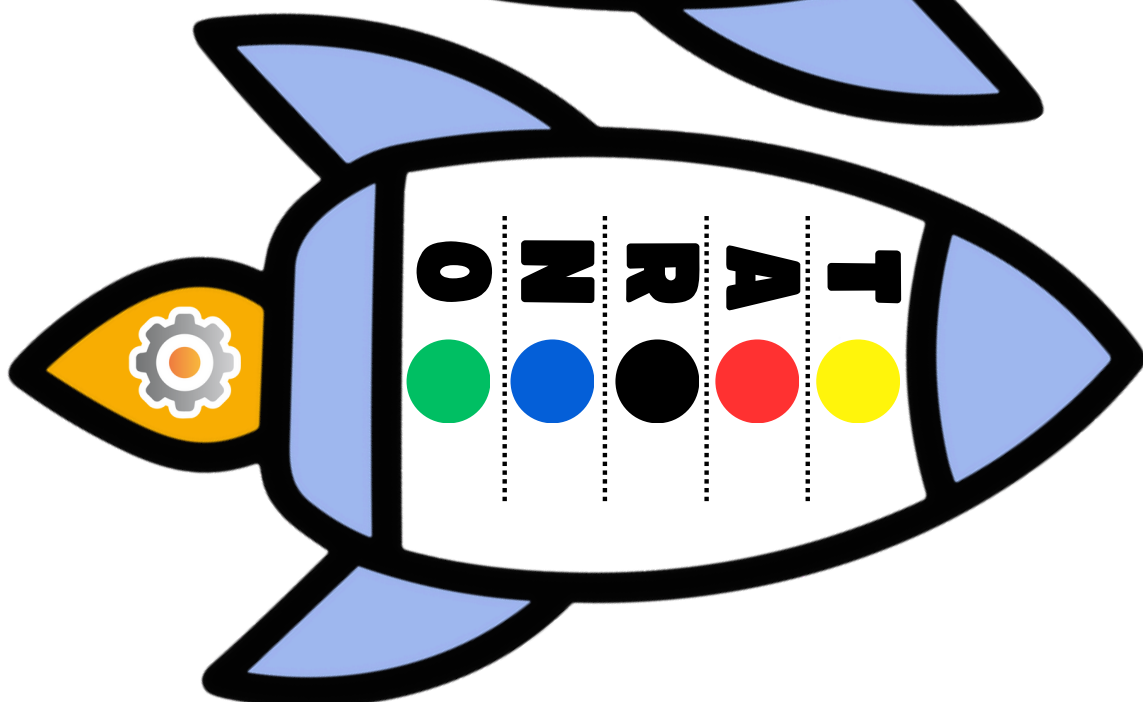
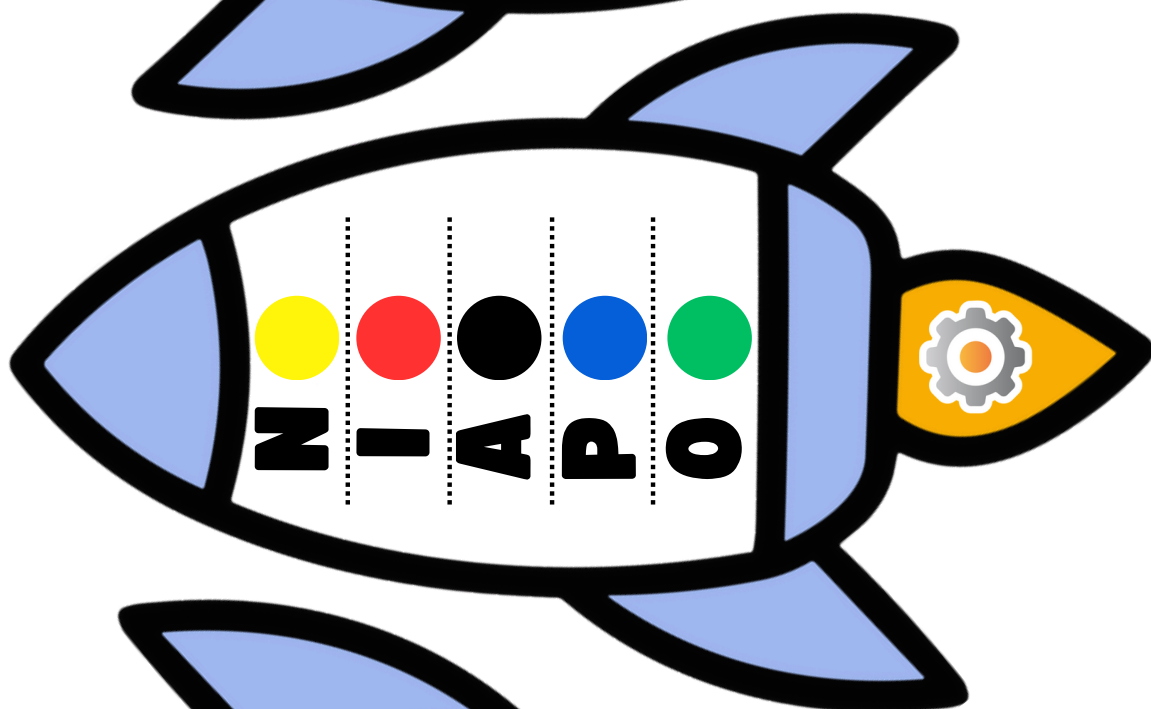
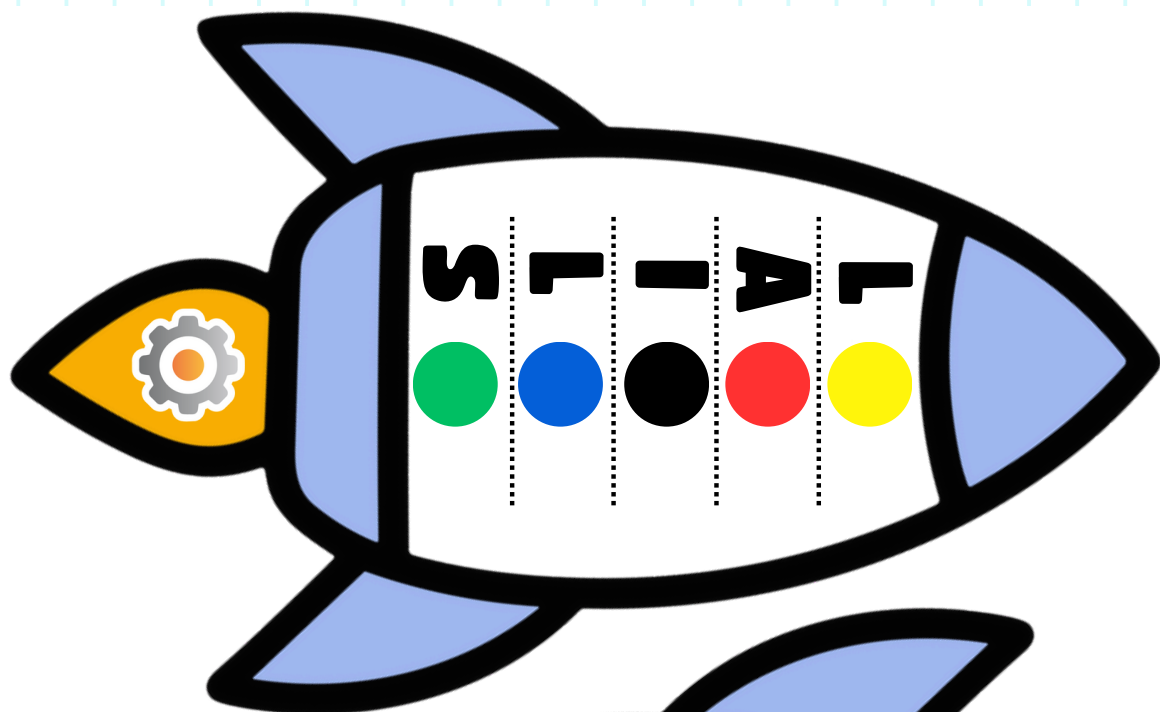


Plantillas: Letras para formar palabras

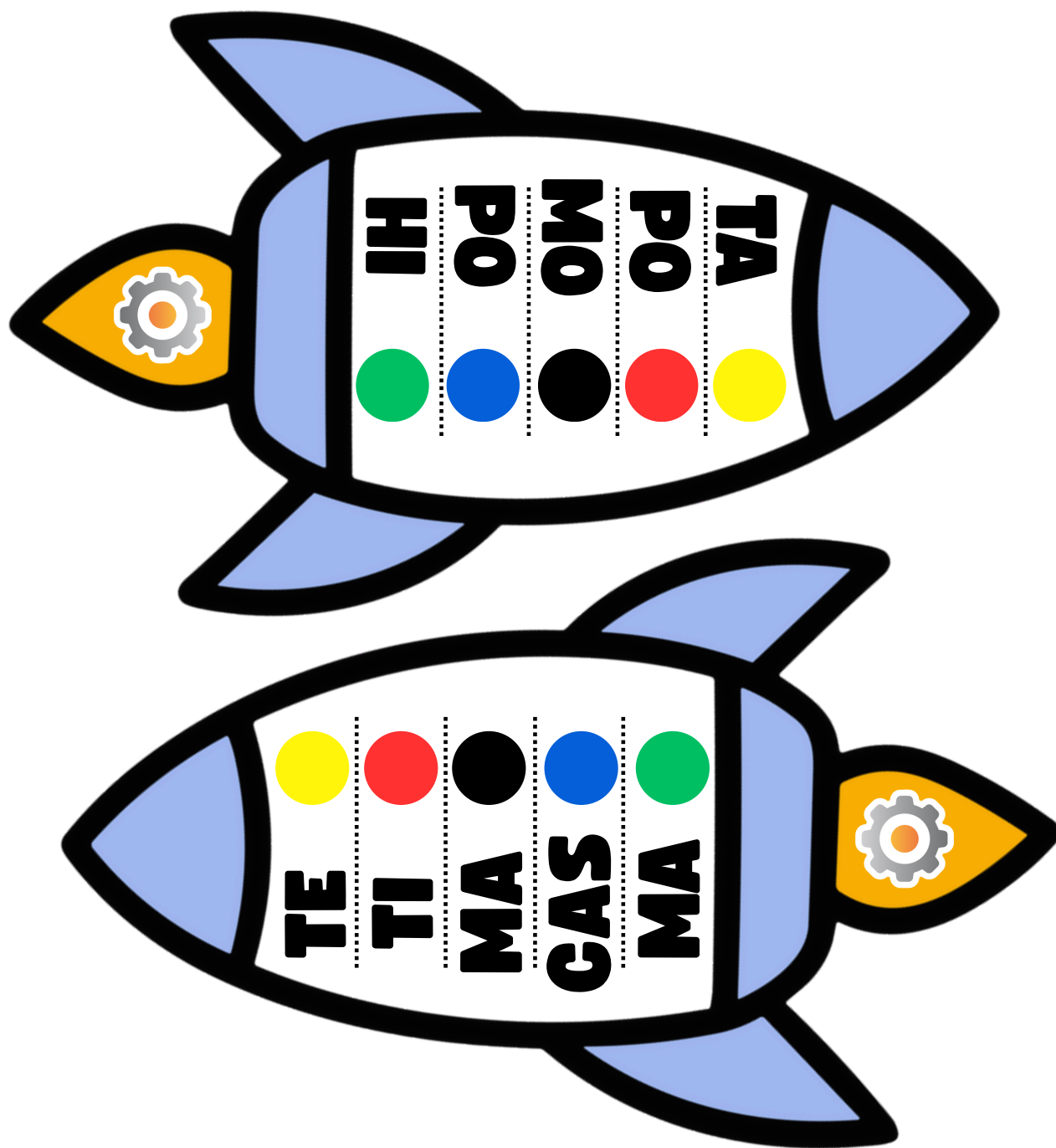


Encuentra más en:
www.ingenioz.com.mx

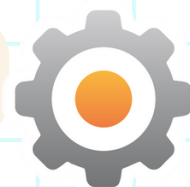
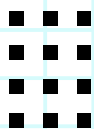


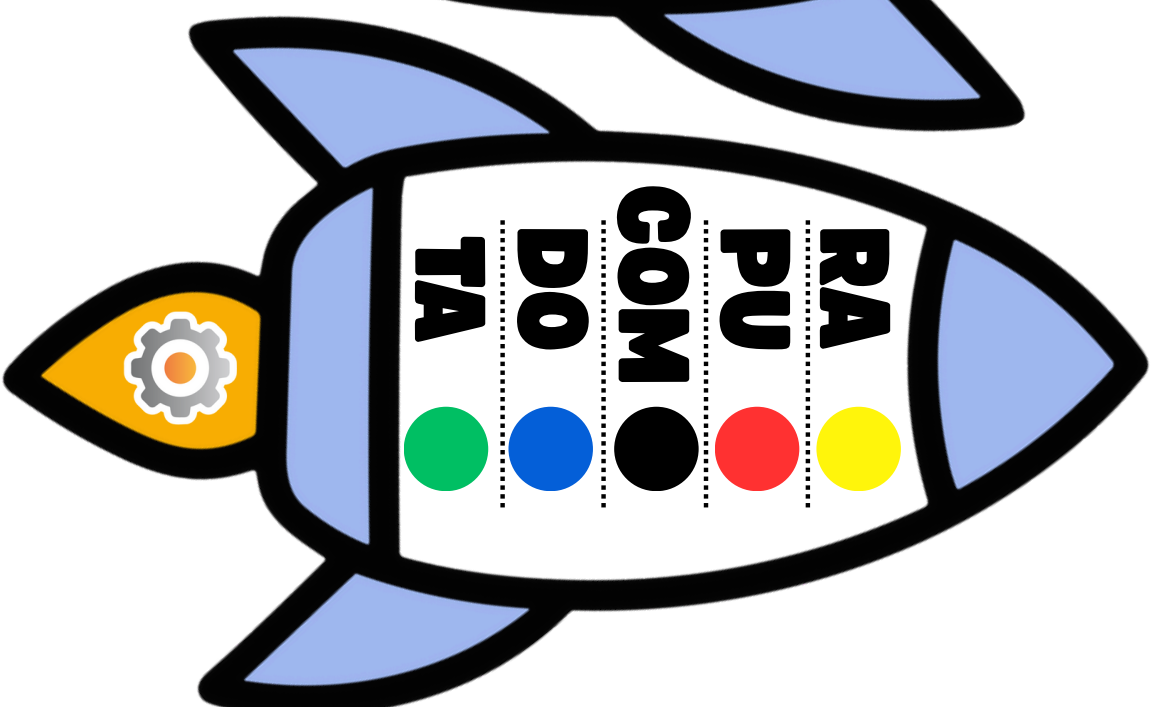
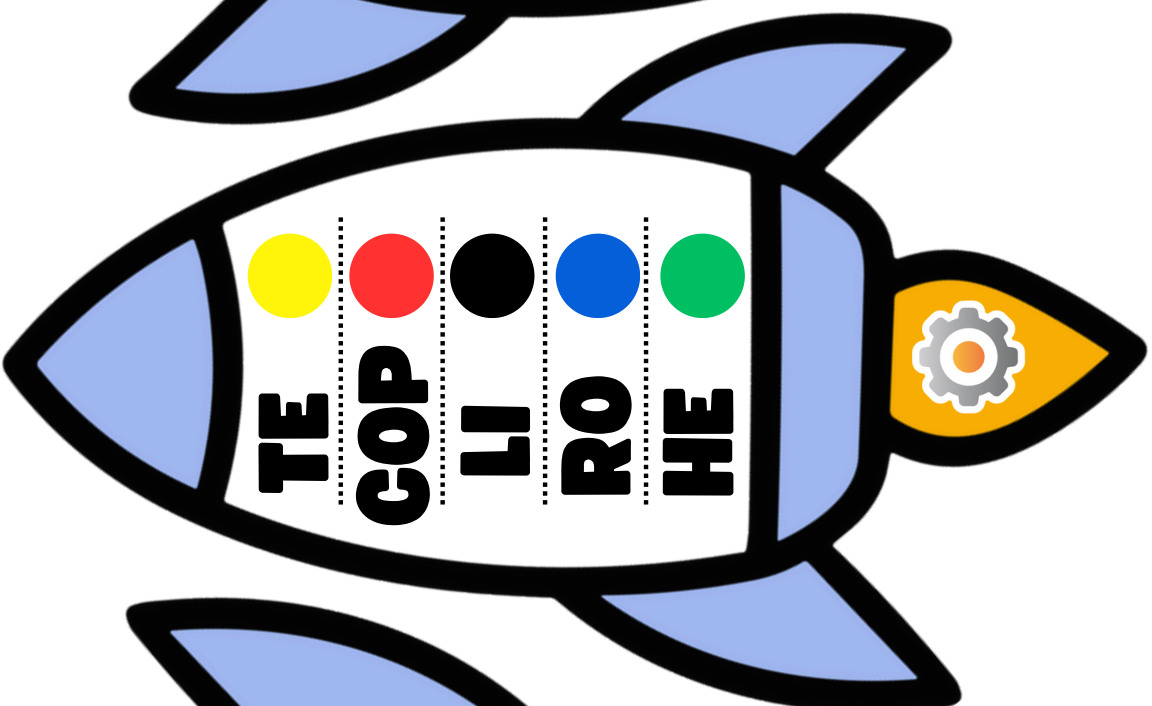
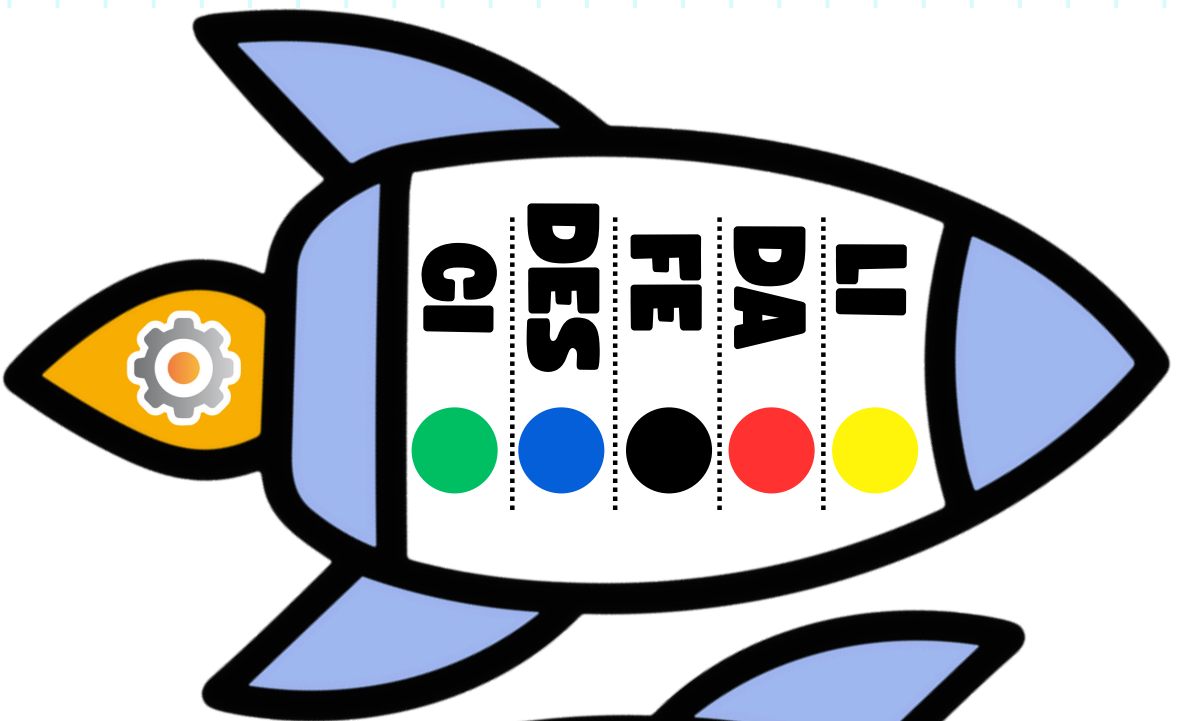


Plantillas: Sílabas para formar palabras

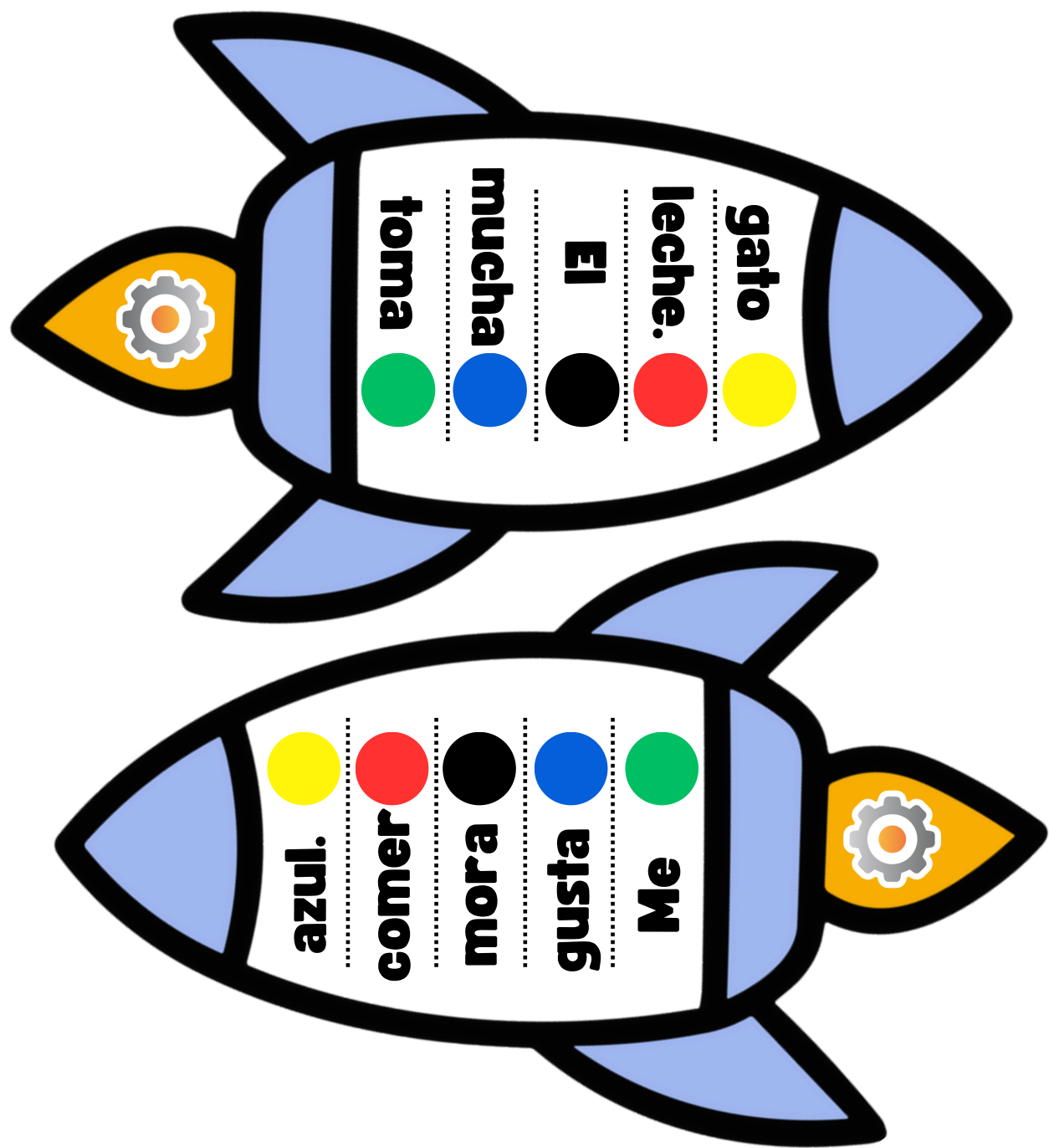


Encuentra más en:
www.ingenioz.com.mx





Plantillas: Palabras para formar oraciones



Encuentra más en:
www.ingenioz.com.mx

