

PACK DISLEXIA



CREADO POR:



@EDUCARINCÓN.DEL.MAESTRO.JOSÉ

@SUPERPROFEADRI

somos



**EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.
JOSE**



@EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE



EDUCARINCON DEL MAESTRO JOSE



@EDUCARINCON.DEL.MAESTRO



**SUPERPROFE
ADRI**

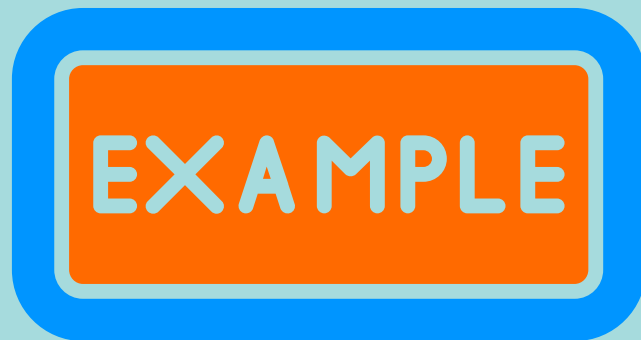


@SUPEPROFEADRI



CONCIENCIA FONOLÓGICA

1. **Juegos de Rimas:** Pedir a los niños y niñas que encuentren palabras que rimen. Esto ayuda a mejorar la discriminación de sonidos y la estructura de las palabras.



- Tú dices: "Casa"
- El niño responde: "Taza"

Puedes hacerlo más lúdico preguntándole por objetos que tenga alrededor, como en el aula, y pedirle que encuentre rimas para esos objetos o mediante tarjetas. El niño/a coge una tarjeta y tendrá que buscar su rima.

RECORTA Y PLASTIFICA. LUEGO ESCRIBE LA PALABRA
PARA QUE EL ALUMNADO HAGA LA RIMA

SUPERPROFE ADRI

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

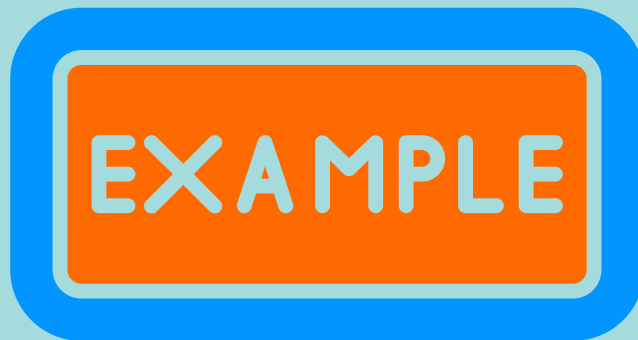
SUPERPROFE ADRI

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

1. **Separación de sílabas:** Dile una palabra y pídele que la separe en sílabas aplaudiendo por cada una.



Palabra: “Mariposa”

El niño aplaude: "Ma - ri - po - sa"

También puedes usar palabras más cortas como “Mesa” (Me-sa) y luego progresar a palabras más largas.

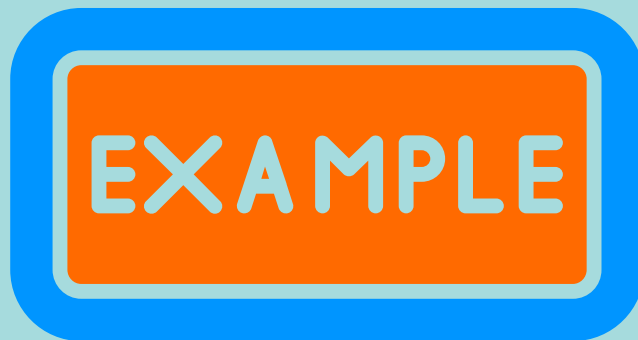
Usa las tarjetas de la actividad anterior.



IDENTIFICACIÓN DE LETRAS Y SONIDOS

1. **Tarjetas con letras y dibujos:**

Prepara tarjetas con letras y dibujos correspondientes.

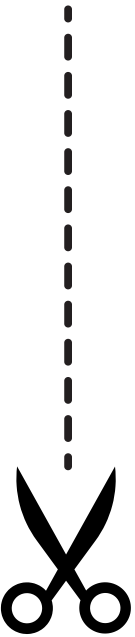


Tarjeta de la letra “P” con un dibujo de “Pelota”.

Pide al niño que nombre la letra y el dibujo en voz alta.

Luego, pídele que busque otras palabras que comiencen con la misma letra.

RECORTA Y PLASTIFICA.



RECORTA Y PLASTIFICA.

SUPERPROFE ADRI



MOCHILA

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI



MESA

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI



SILLA

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

RECORTA Y PLASTIFICA. LUEGO ESCRIBE LA PALABRA
PARA QUE EL ALUMNADO HAGA LA RIMA

SUPERPROFE ADRI



PIZARRA

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI



BOCADILLO

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI



BAÑO

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

RECORTA Y PLASTIFICA. LUEGO ESCRIBE LA PALABRA
PARA QUE EL ALUMNADO HAGA LA RIMA

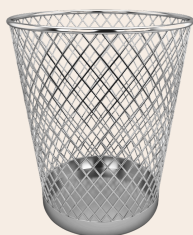
SUPERPROFE ADRI



RECREO

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI



PAPELERA

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI



MAESTRO

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

RECORTA Y PLASTIFICA. LUEGO ESCRIBE LA PALABRA
PARA QUE EL ALUMNADO HAGA LA RIMA

SUPERPROFE ADRI



JUEGO

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI



PROYECTOR

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI



DEBERES

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

CREA TUS PROPIAS TARJETAS

SUPERPROFE ADRI

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

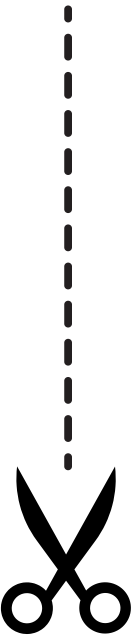
EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI



2. Búsqueda de letras en revistas:

Dale una revista o periódico y pídele que busque todas las veces que aparezca la letra "A".

Puede subrayarla con un marcador o recortar las letras que encuentre. Esto refuerza la identificación visual de las letras.

3. Escucha y Encuentra la Letra

- Material: Tarjetas con letras del abecedario (pueden ser impresas o hechas a mano).
- Instrucciones:
 - a. Coloca varias tarjetas con diferentes letras sobre la mesa o en el suelo, a la vista del niño o la niña.
 - b. Pronuncia en voz alta el sonido de una letra (por ejemplo, /m/).
 - c. Pide al niño que busque y señale la tarjeta que corresponde a ese sonido.
 - d. Después de identificarla correctamente, pídele que diga en voz alta algunas palabras que comiencen con ese sonido (por ejemplo: mamá, mesa, mano).
- Ejemplo:
 - Tú dices: "/p/"
 - El niño busca y señala: La tarjeta con la letra "P".
 - Luego, el niño puede decir palabras como: "pelota, perro, papá".

Variaciones:

- Nivel básico: Solo utiliza letras que el niño ya conoce bien.
- Nivel avanzado: Utiliza combinaciones de letras como "ch", "ll", "br", etc.
- Con tiempo: Convierte el ejercicio en un juego cronometrado para que el niño encuentre la letra lo más rápido posible.

Este ejercicio ayuda a reforzar la conexión entre el sonido de las letras (fonemas) y su forma escrita (grafemas), lo cual es clave para mejorar la lectura y escritura en niños con dislexia.

RECORTA Y PLASTIFICA

Aa

Bb

Cc

Dd

Ee

Ff

Gg

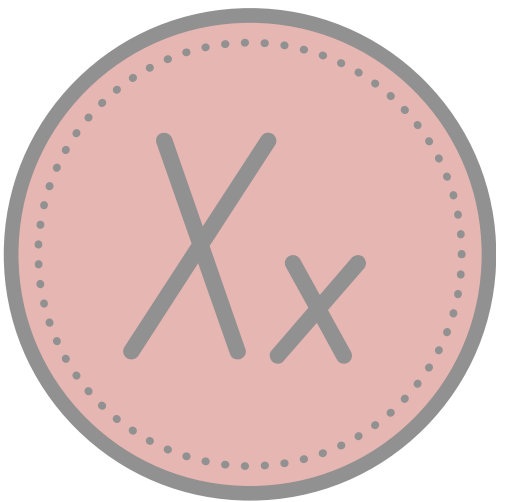
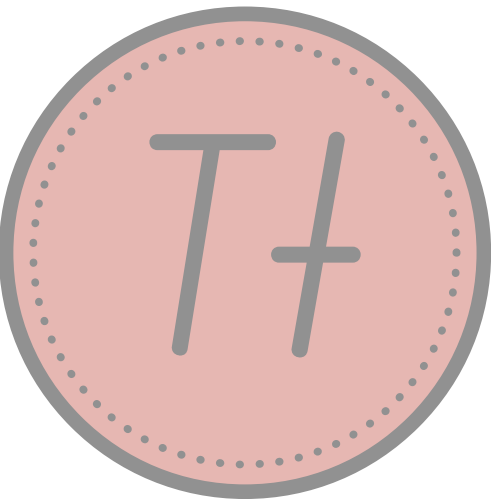
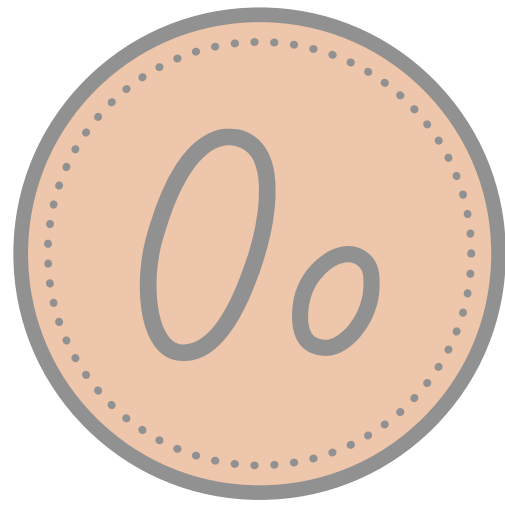
Hh

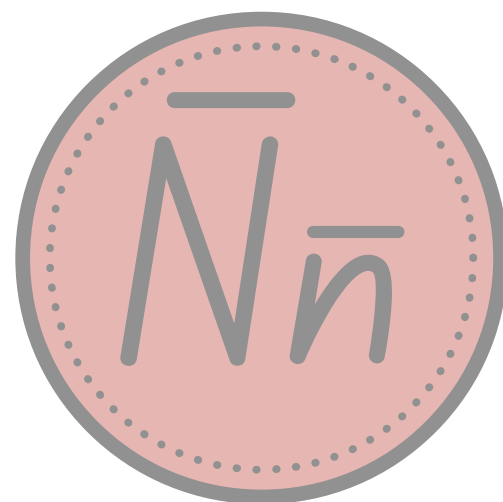
Ii

Jj

Kk

Ll



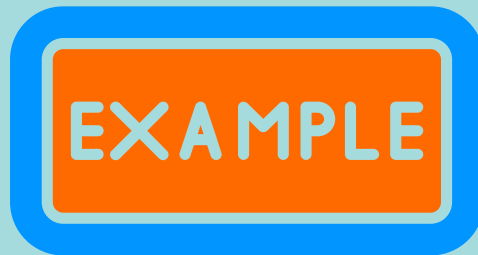




LECTURA GUIADA Y COMPRENSIÓN

1, Lectura compartida:

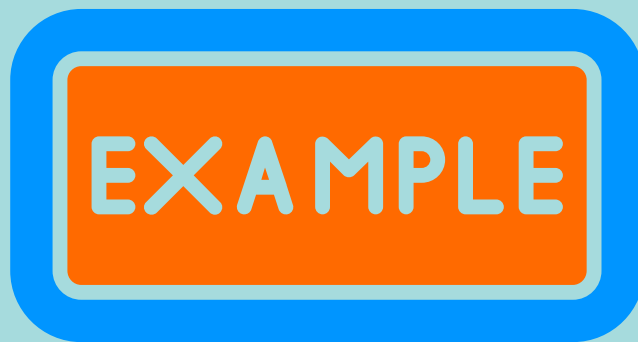
- Lee un cuento corto y simple en voz alta junto con el niño.
 - Señala cada palabra con el dedo mientras lees.



- Texto: "El gato corre rápido."
 - Pregunta: "¿Qué hace el gato?"
 - Respuesta esperada: "Corre rápido".
- Haz preguntas sencillas que verifiquen la comprensión.

Dibujo de lo que se lee:

- Después de leer una pequeña historia, pídele que dibuje lo que ha entendido.



- Lee un cuento sobre un perro que encuentra un hueso. Luego, pide que dibuje al perro con el hueso.

RECORTA Y PLASTIFICA

EXAMPLE

Lucía fue al parque con su pelota roja favorita. Corría de un lado a otro, lanzándola al aire y atrapándola con una gran sonrisa en su rostro. De repente, la pelota rodó lejos, hasta los pies de un perro curioso que estaba jugando cerca. Lucía se acercó con cuidado y el perro, moviendo la cola, le devolvió la pelota. Feliz, siguió jugando mientras el perro la acompañaba dando saltos a su lado.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE SUPERPROFE ADRI

RECORTA Y PLASTIFICA

EXAMPLE

En lo alto de una colina, se alzaba un castillo antiguo envuelto en niebla. Dentro de sus muros vivía un pequeño duende mágico, que pasaba los días cuidando del jardín encantado. Una noche, con su varita brillante, el duende hizo que las flores del jardín empezaran a brillar bajo la luz de la luna. De repente, una puerta secreta del castillo se abrió, revelando un pasadizo oculto. Curioso, el duende decidió seguir el camino, sabiendo que nuevas aventuras lo esperaban.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE SUPERPROFE ADRI

RECORTA Y PLASTIFICA

EXAMPLE

Un día, el papá de Ana llegó a casa con una caja grande entre sus manos. La niña, curiosa, la abrió y, para su sorpresa, encontró un cachorro de ojos brillantes y orejas pequeñas. ¡Es para ti!, dijo su padre con una sonrisa. Ana no podía creerlo; abrazó al cachorro, que movía la cola con entusiasmo. Desde ese día, ella y su nuevo amigo, al que llamó Max, se volvieron inseparables, corriendo juntos y llenando la casa de risas y alegría.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

RECORTA Y PLASTIFICA

EXAMPLE

Había una vez una pequeña nube que flotaba en el cielo, pero por más que lo intentaba, no podía llover. Veía a las otras nubes regar los campos y llenar los ríos, mientras ella solo se quedaba observando, triste. Un día, el viento le susurró que debía viajar lejos, donde el sol la abrazara y la llenara de energía. La nube decidió seguir su consejo, y tras un largo viaje, se sintió más fuerte. De repente, comenzaron a caer sus primeras gotas, y pronto llenó de vida a los jardines que la esperaban abajo.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

RECORTA Y PLASTIFICA

EXAMPLE

Pedro era un cocinero increíble; sus platos siempre dejaban a todos maravillados. Pero, en secreto, su mayor sueño no era cocinar, sino ser astronauta y viajar al espacio. Cada noche, mientras lavaba los platos, miraba las estrellas desde la ventana de la cocina y se imaginaba flotando entre ellas. Un día, decidió seguir su sueño y se inscribió en un curso de astronautas. Aunque muchos se rieron al principio, Pedro nunca se rindió. Y, al final, consiguió su traje espacial, listo para cocinar el primer plato entre las estrellas.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

CREA TUS PROPIAS HISTORIAS

EXAMPLE

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI



ASOCIACIÓN VISUAL Y AUDITIVA

1. La oca de los sonidos:

- Versión del Juego de la Oca, en la que los alumnos trabajarán la asociación visual y auditiva únicamente identificando las imágenes que vean en el tablero.
- El juego mantiene las típicas casillas del conocido juego:
 - Oca
 - Puente
 - Dados
 - Muerte
 - Cárcel

¿Cómo se juega?

- Cada jugador/a tira el dado y avanza el número de casillas correspondiente.
- Cuando un jugador/a cae en una casilla con una imagen, debe decir en voz alta qué es la imagen.

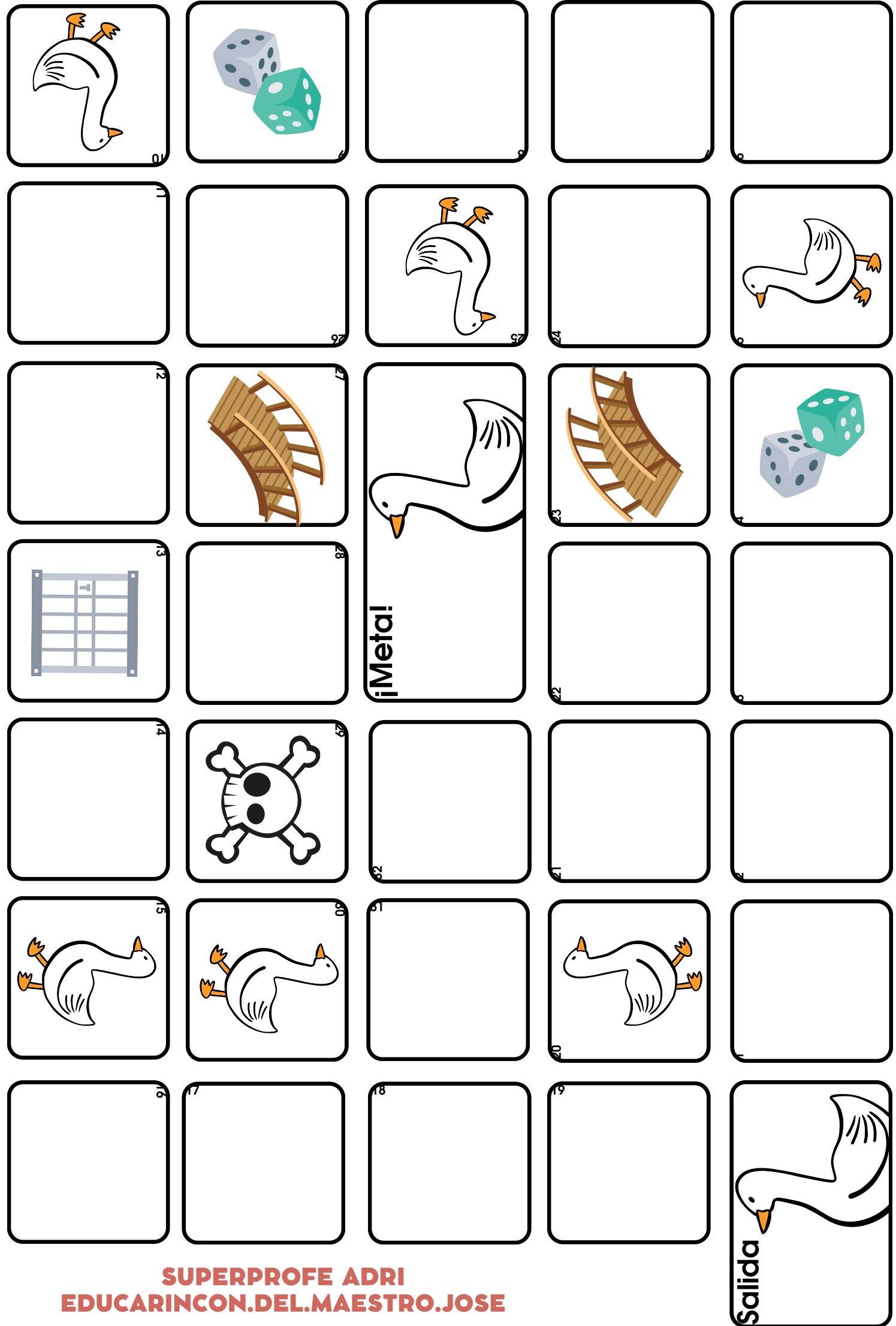
EXAMPLE

- Si el niño/a cae en una casilla en la que aparece dibujado un 🦀 debe decir “cangrejo”.
- Si el jugador acierta se queda en la casilla que ha caído, si no acierta, entonces retrocede a la casilla anterior.

Variantes:

- Puedes cambiar las imágenes del tablero en cada partida para que los jugadores no se acostumbren a ellas y se mantengan atentos/as.
- Juego en Equipos: Si hay muchos participantes, puedes dividirlos en equipos y cada equipo debe colaborar para identificar las imágenes e incluso que creen una oración con esa palabra.
- Tiempo límite: Para hacer el juego más dinámico, puedes usar un cronómetro. Los jugadores/as tendrán un tiempo limitado (por ejemplo, 10 segundos) para identificar la imagen y decir el sonido.

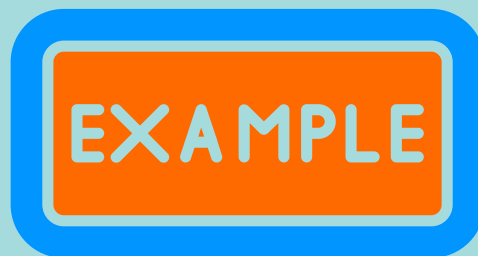






1. Dictado visual:

Este dictado se basa en utilizar pistas visuales que acompañen las palabras o frases dictadas, facilitando la comprensión y el proceso de escritura. En lugar de solo escuchar, los alumnos también ven imágenes que representan las palabras clave, lo que les ayuda a asociar la imagen con el texto.



Si se dicta una frase como "El perro corre en el parque", se muestra una imagen de un perro, lo que refuerza la palabra "perro" visualmente.

Al final, las frases se revisan en grupo para corregir posibles errores de forma conjunta. Además, el uso de colores para diferenciar tipos de palabras, como sustantivos o verbos, ayuda a los alumnos a organizar mejor la información y facilita su aprendizaje de gramática. Todo esto crea una actividad de dictado accesible, que reduce el estrés y fomenta la participación de todos los alumnos

RECORTA Y PLASTIFICA.

SUPERPROFE ADRI

El perro juega con la
pelota.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

EL PERRO JUEGA CON LA
PELOTA.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE



EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE
SUPERPROFE ADRI

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

RECORTA Y PLASTIFICA.

SUPERPROFE ADRI

El niño corre muy
rápido.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

EL NIÑO CORRE MUY
RÁPIDO.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE



EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE
SUPERPROFE ADRI

RECORTA Y PLASTIFICA.

SUPERPROFE ADRI

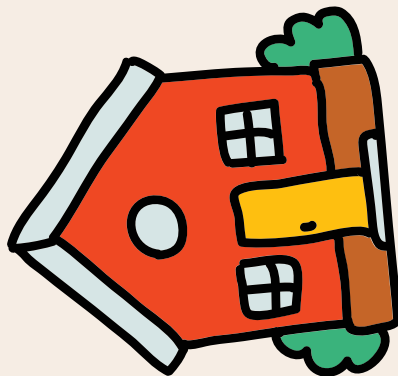
La casa es grande y
bonita.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

LA CASA ES GRANDE Y
BONITA.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE



EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE
SUPERPROFE ADRI

RECORTA Y PLASTIFICA.

SUPERPROFE ADRI

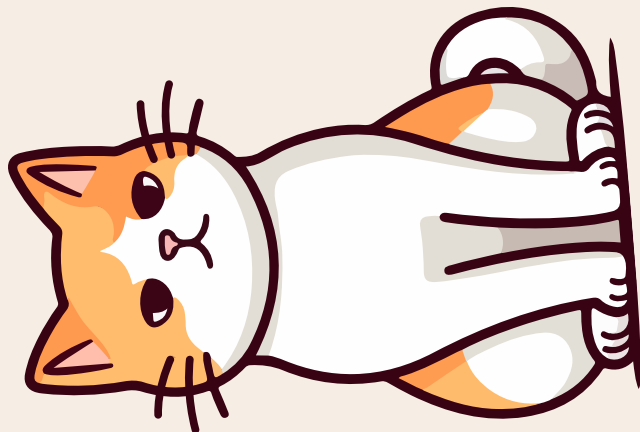
El gato duerme en el
sillón.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

EL GATO DUERME EN EL
SILLÓN.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE



EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE
SUPERPROFE ADRI

RECORTA Y PLASTIFICA.

SUPERPROFE ADRI

Ana monta en bicicleta
por el parque.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

ANA MONTA EN BICICLETA
POR EL PARQUE.

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE



EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE
SUPERPROFE ADRI

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI



JUEGOS DE MEMORIA Y ATENCIÓN

1. Memory visual:

Preparación:

Mezcla todas las tarjetas de letras y palabras y colócalas boca abajo en una superficie plana.

Turnos:

Los jugadores se turnan para voltear dos tarjetas a la vez, intentando encontrar un par que coincida (una tarjeta de letra y una tarjeta de palabra que empiece con esa letra).

Emparejar:

Si un jugador encuentra un par (por ejemplo, "A" y "Árbol"), se queda con ambas tarjetas y puede volver a jugar.

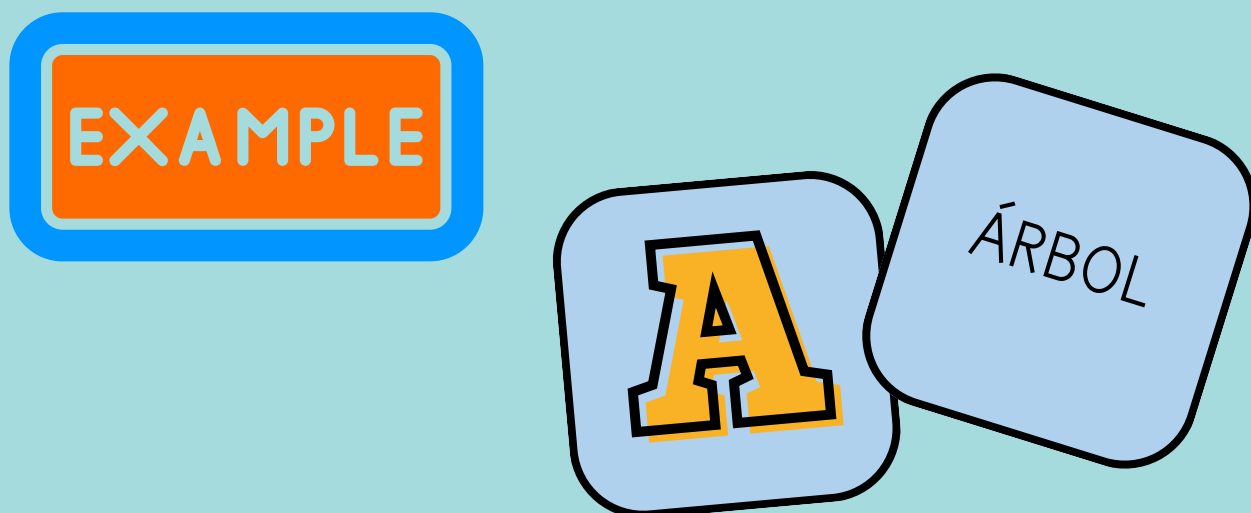
Si no hay coincidencia, el jugador devuelve las tarjetas a su posición original, boca abajo.

Continuar:

El juego continúa hasta que todos los pares han sido encontrados.

Final del juego:

El juego termina cuando todos los pares han sido emparejados. El jugador con más pares es el ganador.



SUPERPROFE ADRI

A

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

B

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

C

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

D

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

E

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

F

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

G

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

H

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

I

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

J

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

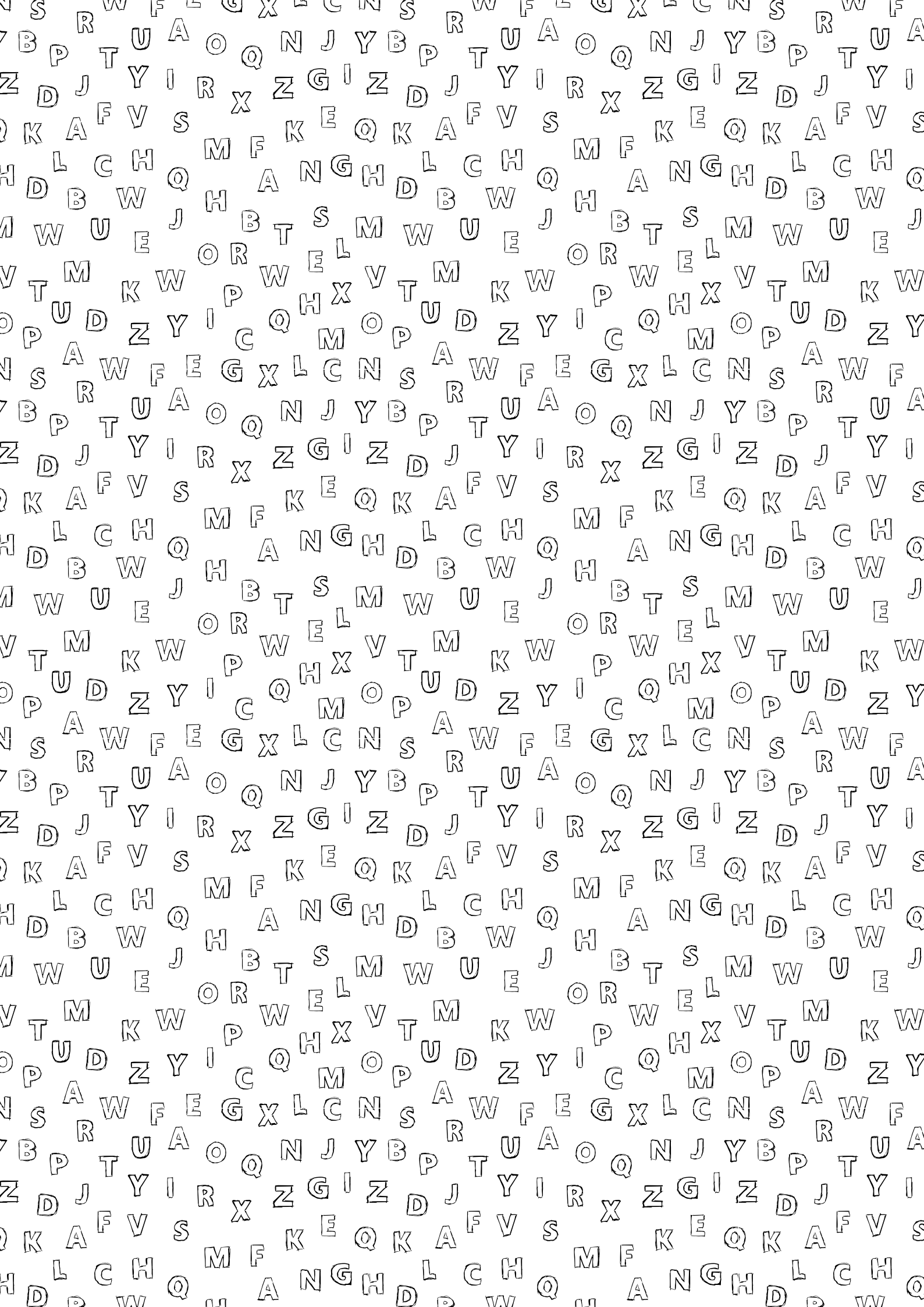
K

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

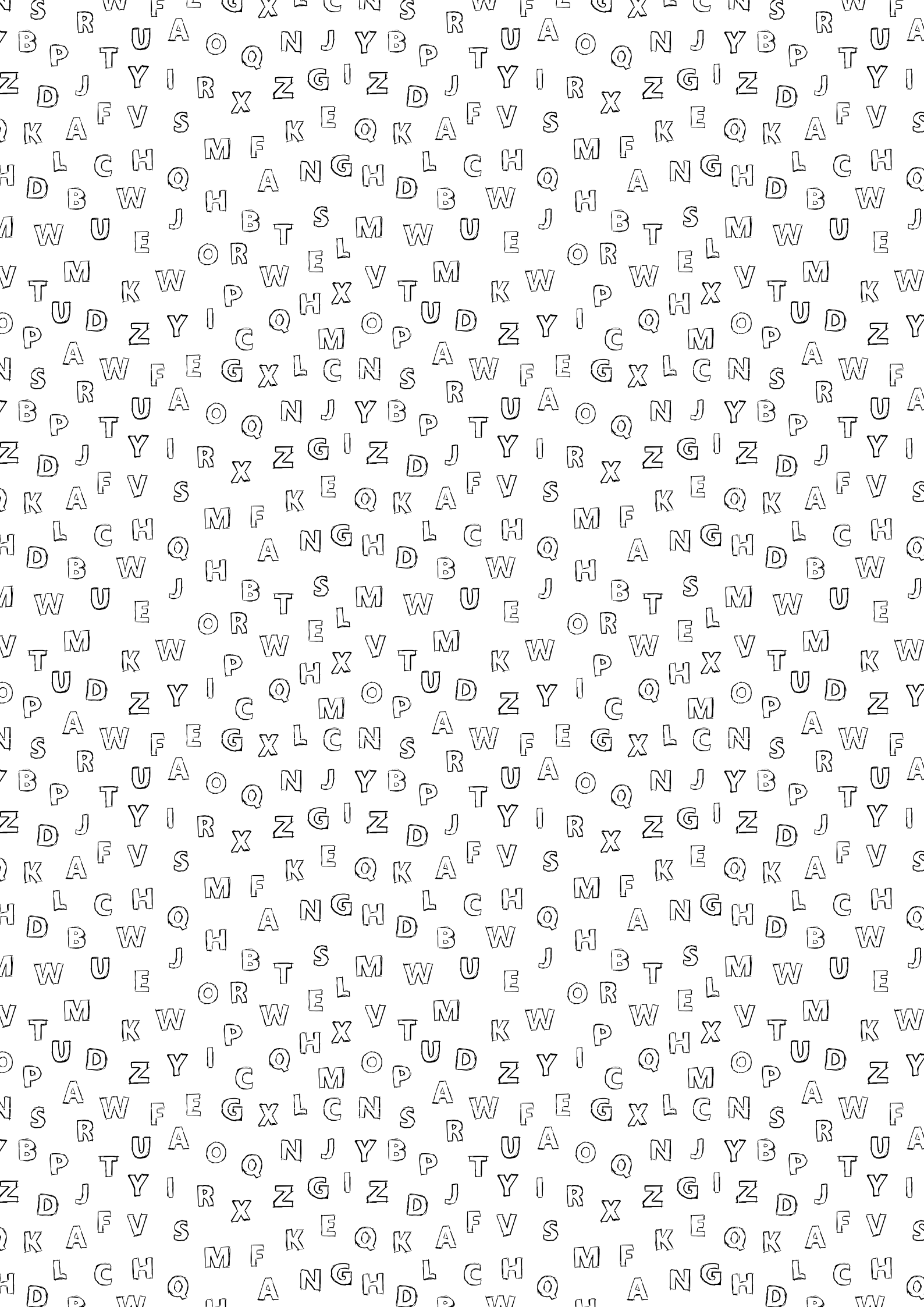
SUPERPROFE ADRI

L

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE







SUPERPROFE ADRI

ÁRBOL

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

BARCO

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

CASA

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

DADO

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

ELEFANTE

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

FLOR

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

GATO

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

HELADO

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

ISLA

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

JIRAFa

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

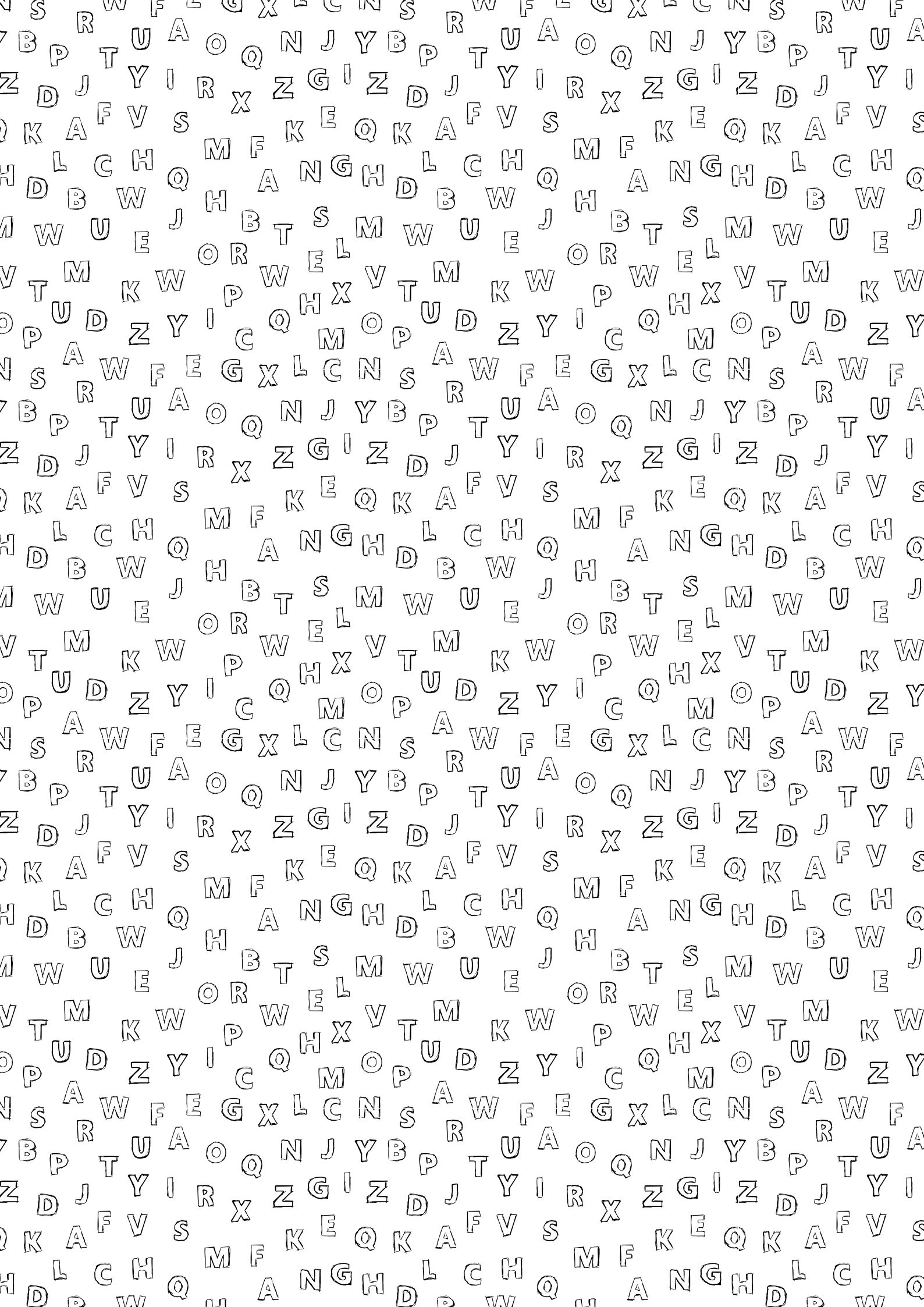
KIWI

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

LEÓN

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE



SUPERPROFE ADRI

MESA

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

NUBE

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

OSO

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

PELOTA

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

QUESO

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

RATÓN

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

SOL

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

TIGRE

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

UVA

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

VASO

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

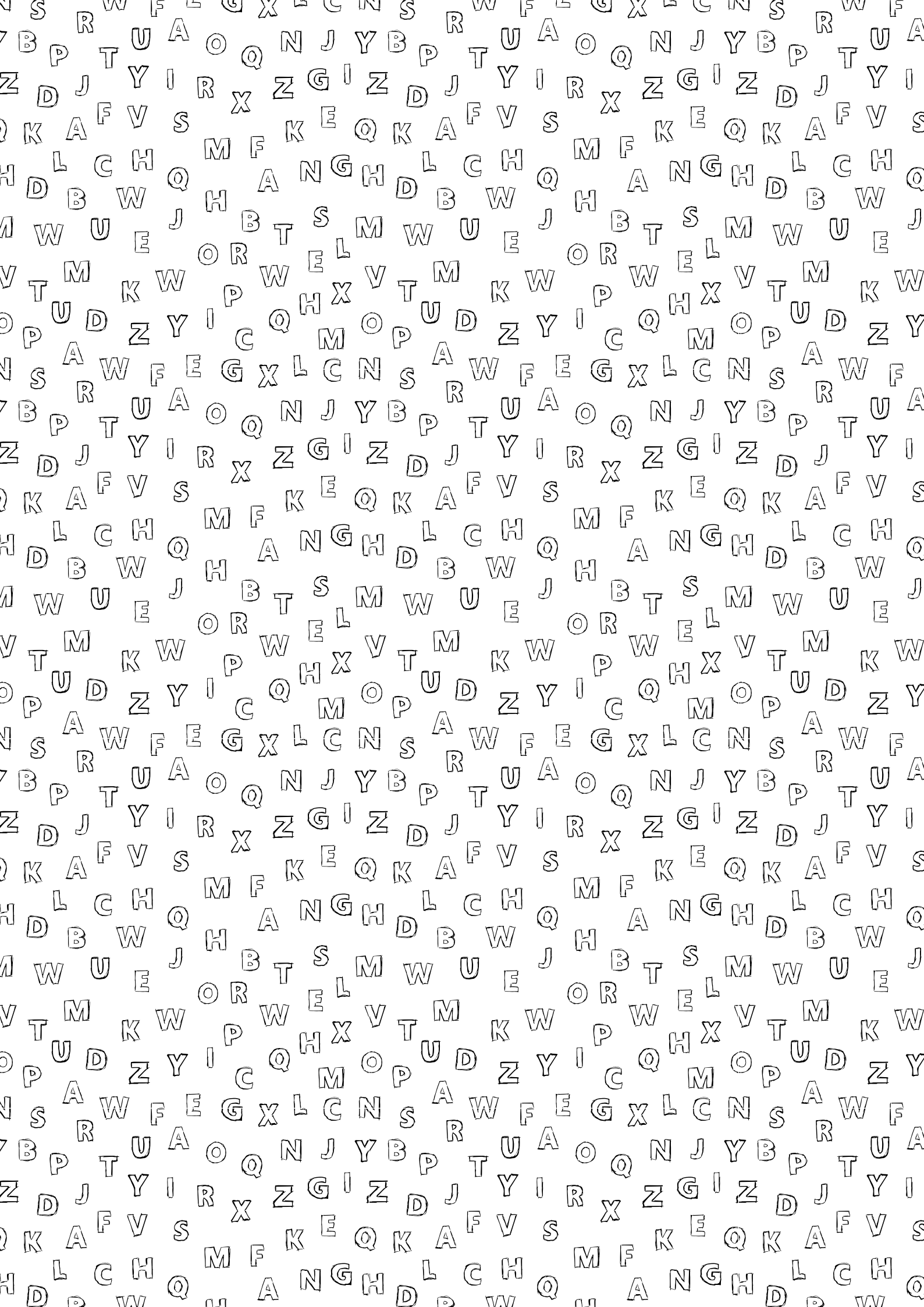
WEB

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

XILÓFONO

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE



SUPERPROFE ADRI

YATE

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI

ZAPATO

EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

SUPERPROFE ADRI



EDUCARINCON.DEL.MAESTRO.JOSE

ESPERAMOS QUE TE HAYA GUSTADO



Me gusta

*Nos motivas
a seguir*



Guarda

*Tendrás a mano
nuestros materiales*



Comenta

*Nos ayudas a mejorar
y saber si nuestro
material te es útil*



Comparte

*Ayudas a que nuestros
materiales puedan llegar
a más gente*



@educarincón.del.maestro.jose



@SUPERPROFEADRI