

ACTIVIDADES DISLALIA “K”

ESTAS ACTIVIDADES ESTÁN PROPUESTAS PARA LLEVAR A CABO LA SEMANA DEL 11 AL 15 DE MAYO (LAS PRACTICAREMOS DOS DÍAS DE LA SEMANA EN DOS SESIONES DE APROXIMADAMENTE 20 MINUTOS)

¡EMPEZAMOS!

RESPIRACIÓN “EL PARACAIDISTA”

COGEMOS AIRE SIGUIENDO LA LÍNEA DE LA AVIONETA. AL LLEGAR ARRIBA MANTENEMOS UN POCO EL AIRE Y LO SOLTAMOS BAJANDO POR LA LÍNEA DEL PARACAIDISTA



SOPLO “EL GUSANITO”

LA ACTIVIDAD CONSISTE EN: CONSTRUIMOS NUESTRO PROPIO GUSANO DE PAPEL (OS DEJO EL ENLACE EN LA PARTE INFERIOR DE ESTA PÁGINA). CUANDO TENGAMOS EL GUSANO O LOS GUSANOS PODEMOS HACER CARRERAS. PARA QUE EL GUSANO SE MUEVA DEBEREMOS SOPLAR POR LA PARTE DE DETRÁS DEL MISMO.



<https://www.youtube.com/watch?v=masXI2h3qt0>










RECORDAMOS LA POSICIÓN DE LOS ÓRGANOS BUCOFONATORIOS Y SEGUIMOS TRABAJANDO LOS EJERCICIOS DE LA SEMANA PASADA:



- Toser
- Tragar líquidos
- Bostezo
- Hacer gárgaras
- Rascar la garganta (ajj)
- Realizar juegos, donde se realicen onomatopeyas: Gallina o Gallo
- Golpear una puerta
- Caballo al galope
- Reloj: TIC-TAC-TIC-TAC
- Canciones: *Cu, cú, cantaba la rana.*

REPETIMOS LAS SIGUIENTES FRASES

SI EL NIÑO/A NO SABE LEER LE AYUDAREMOS. DEBERÁ REPETIR LAS FRASES QUE LE LEAMOS.
LAS IMÁGENES DEBERÁN SER SUSTITUIDAS POR LA PALABRA CORRESPONDIENTE.

- Me manché de  mi .
- Cogí un  para comprar en el supermercado.
- Dejé los  encima de la .
- El  lleva su  a todas partes.
- Encontré un  en el .

EL JUEGO DEL CANGURO

A CONTINUACIÓN JUGAREMOS AL SIGUIENTE JUEGO, TIPO LA OCA, EN EL QUE APARECEN IMÁGENES CUYA PALABRA CONTIENE EL FONEMA A TRABAJAR. DEBERÁN ARTICULAR LA PALABRA DE LA IMAGEN DE LA CASILLA EN LA QUE CAIGAN. SI SE ATREVEN PUEDEN INVENTAR UNA FRASE EN LA QUE APAREZCA DICHA PALABRA.

INSTRUCCIONES:

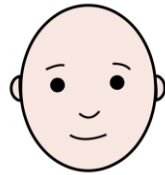
- SI CAEN EN LA IMAGEN DEL CANGURO DEBERÁN AVANZAR HASTA LA SIGUIENTE CASILLA DEL CANGURO.**
- SI CAEN EN LA SEÑAL DE STOP DEBEN ESTAR UN TURNO SIN TIRAR.**
- SI CAEN EN LA CASILLA DEL FANTASMA DEBERÁN A LA CASILLA DE SALIDA Y EMPEZAR DE NUEVO.**
- SI CAEN EN LA CASILLA DEL CANGREJO DEBERÁN RETROCEDER UNA CASILLA.**

PARA JUGAR NO ES NECESARIO IMPRIMIR EL JUEGO. PODEMOS IR APUNTANDO EN UN PAPEL LOS NÚMEROS DE LAS CASILLAS EN LOS QUE VAYAMOS CAYENDO PARA RECORDAR EN QUE CASILLA ESTAMOS EN CADA MOMENTO.



SALIDA

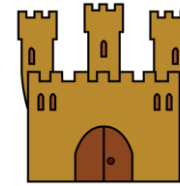
1



2



3



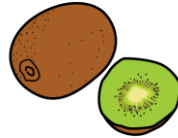
4



9



8



7



6



5



10



11



12



13



14



19



18



17



16



15



20



21



22



23



24



META



28



27



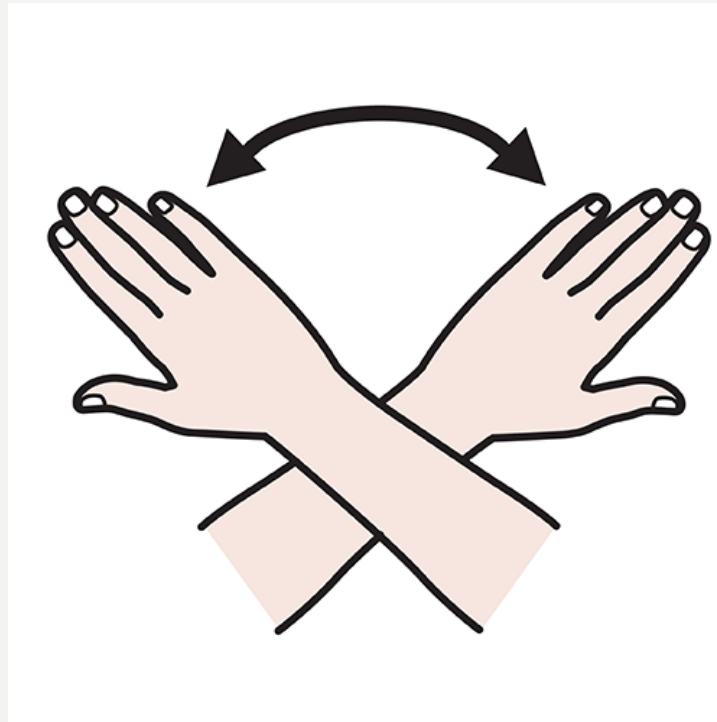
26



25



FIN



Procedencia de las imágenes:

Autor pictogramas: Sergio Palao. Procedencia: ARASAAC (<http://arasaac.org/>). Licencia: CC (BY-NC-SA). Propiedad: Gobierno de Aragón
Fotografías (Tamara Fernández Tenorio)