

ACTIVIDADES DISLALIA “R” FUERTE

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>



Colocamos la punta de la lengua detrás de los dientes superiores, tocando las arruguitas que podemos notar en el paladar.



Con la lengua en la posición anterior cerramos la boca.



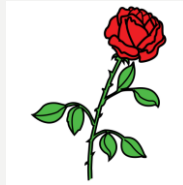
Manteniendo la lengua y la boca en la posición anteriormente citada, cogemos aire por la nariz y lo soltamos soplando por la boca vibrando los labios y la lengua como si fuésemos un caballo

**PRACTICAMOS UN EJERCICIO PARA
FACILITAR LA ARTICULACIÓN DEL FONEMA
“R” FUERTE**

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.

- Le regalé a mi madre un ramo de



rojas.

- No pude regar las plantas porque la



estaba rota.

- El



rojo que estaba parado en la



tenía una

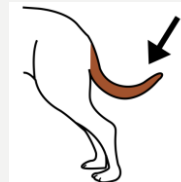


rota.

- El



de la correa rosa tenía el



marrón.

- Rocío me regaló una



y una



.

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



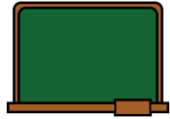
3



4



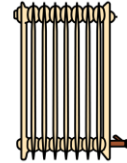
9



8



7



6



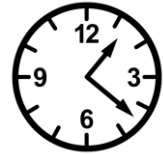
5



10



11



12



13



14



19



18



17

$$\begin{array}{r} 8 \\ -2 \\ \hline \end{array}$$

16



15



20



21



22



23



24



META



28



27



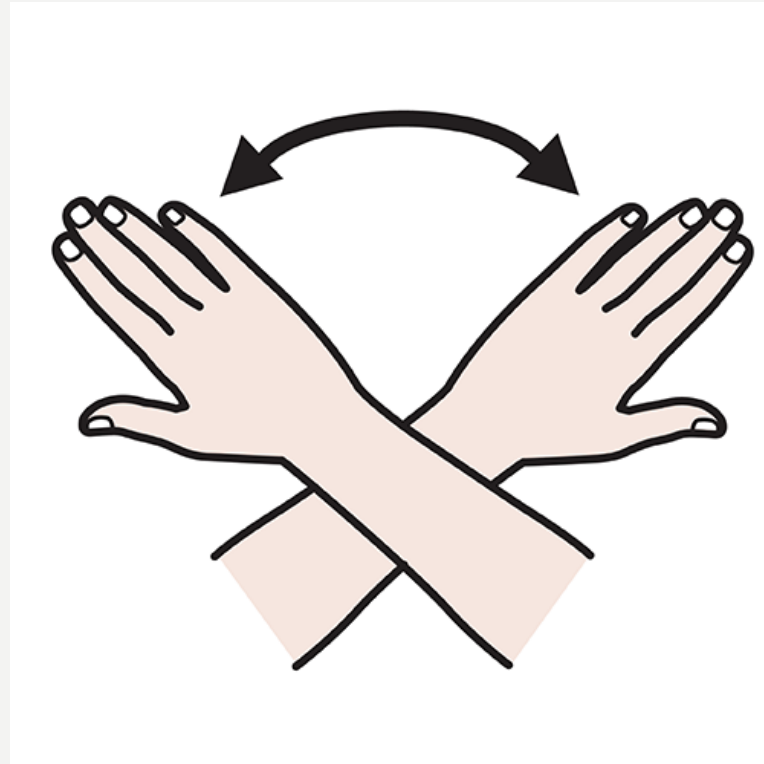
26



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)