

ACTIVIDADES DISLALIA

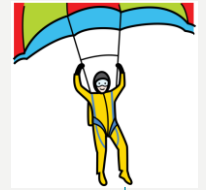
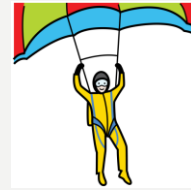
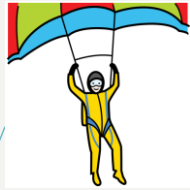
“R” SUAVE

A lo largo de estas semanas que nos quedan de curso vamos a hacer un repaso de las actividades que hemos estado practicando a lo largo de este tiempo.

¡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:

**EN LA SIGUIENTE
ACTIVIDAD PEGAREMOS UNA
CINTA DE PAPEL A LA PARED
CON UN TROZO DE CELO.
DEBEREMOS SOPLAR EL
PAPEL POR DEBAJO E
INTENTAR MANTENERLO EN
EL AIRE**

POSICIÓN DE LOS ÓRGANOS BUCOFONATORIOS

- Labios entreabiertos y relajados. Dientes separados.
- La punta de la lengua se apoya suavemente detrás de los dientes superiores, tocando las arruguitas que podemos notar en el paladar (alvéolos dentales), y sus bordes tocan la cara interna de las muelas superiores, impidiendo la salida lateral del aire.



RECORDAMOS
UN TRUCO
PARA
ARTICULAR EL
FONEMA “R”
SUAVE

Empezamos pronunciando la sílaba “DA” repetidamente: da-da-da-da-da-da... pero poco a poco, y sin dejar de pronunciar “DA”, vamos retrocediendo la lengua hacia el interior de la boca tocando el paladar superior. Acabaremos pronunciando la sílaba “RA”.

REPITE:

- ARA

AR

- ERE

ER

- IRI

IR

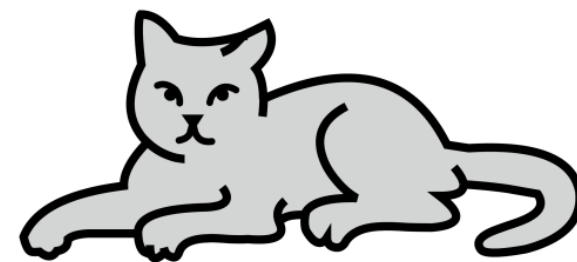
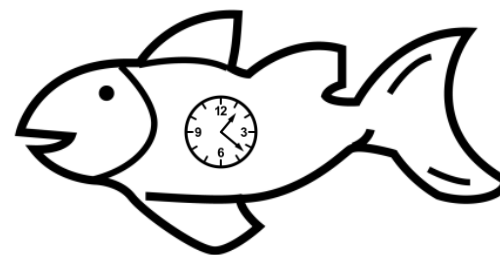
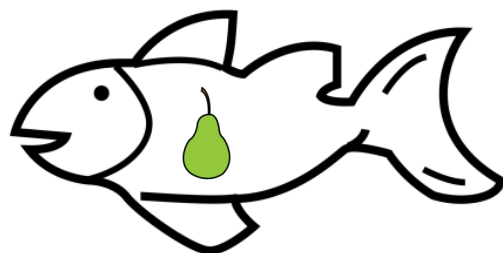
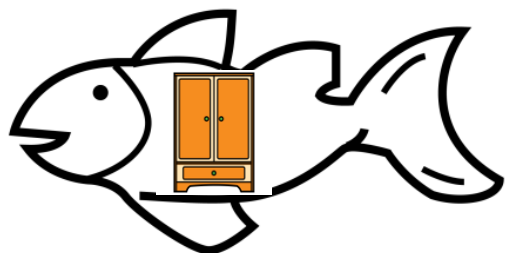
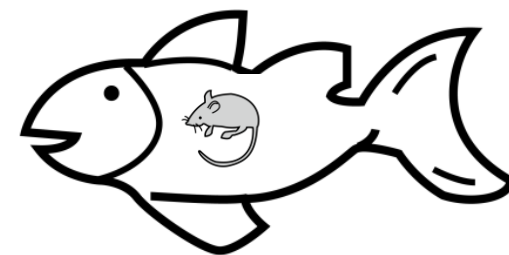
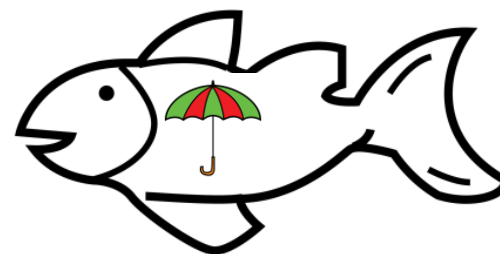
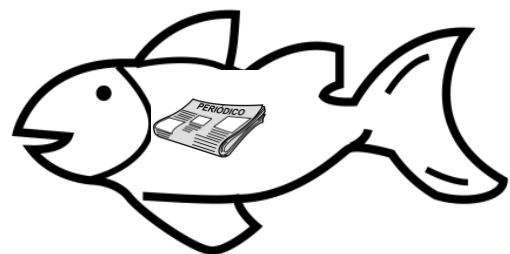
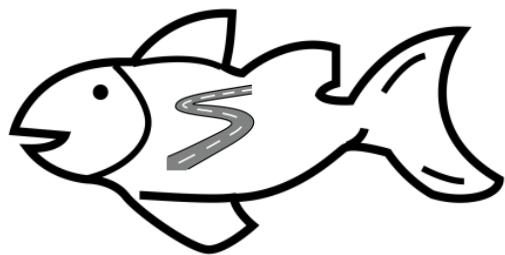
- ORO

OR

- URU

UR

UNE EL GATO CON LOS PECES QUE CONTENGAN IMAGENES QUE LLEVEN EL SONIDO "R DÉBIL". ¡NO TE OLVIDES DE REPETIR TODAS LAS PALABRAS!



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 VOLVER 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 LAS QUE VAYAMOS CAYENDO PARA RECORDAR EN QUE CASILLA ESTAMOS EN CADA MOMENTO.



SALIDA

1



2



3



4



9



8



7



6



5



10



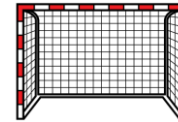
11



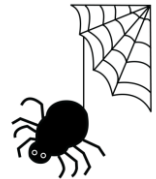
12



13



14



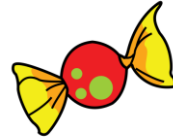
19



18



17



16



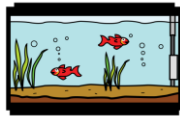
15



20



21



22



23



24



META



28



27



26




25



REPETIMOS LAS SIGUIENTES FRASES

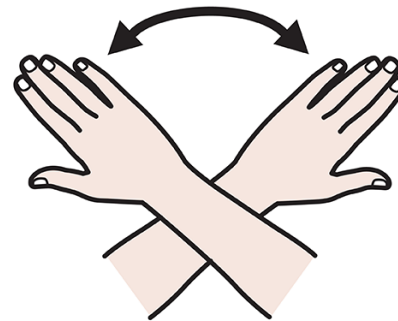
SI EL NIÑO/A NO SABE LEER LE AYUDAREMOS. DEBERÁ REPETIR LAS FRASES QUE LE LEAMOS. LAS IMÁGENES DEBERÁN SER SUSTITUIDAS POR LA PALABRA CORRESPONDIENTE.

- Las  de mi dormitorio son .
- Mi madre me dio  para comprar ,  y .
- La  de color naranja era muy cara.
- La , las  y las  son partes del cuerpo.
- Tiré el  a la basura porque tenía .

REPITE ESTAS FRASES:

- FUI A LA ENFERMERA A CURARME LA HERIDA DE LA CARA.
- EN EL SUPERMERCADO COMPRÉ: PERAS, NARANJAS Y CEREZAS.
- PERDÍ MI JERSEY VERDE FAVORITO EN EL PARQUE.
- ME GUSTA LA LÁMPARA NARANJA DE AQUEL APARTAMENTO.
- MERENDAMOS UNA HAMBURGUESA Y TARTA DE ARÁNDANOS.
- ORDENÉ EL ARMARIO Y LAS ESTANTERÍAS DE MI HABITACIÓN.
- PERDIMOS EL PARTIDO POR CUARTA VEZ.

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)