

ACTIVIDADES DISLALIA

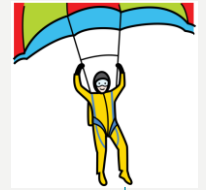
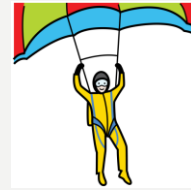
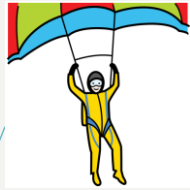
"S"

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

Posición de labios
y dientes

La lengua se
posiciona detrás
de los dientes
inferiores



RECORDAMOS UN TRUCO PARA PRACTICAR LA POSICIÓN DE LA LENGUA



- Colocamos un depresor (como en la imagen) o el mango de una cuchara entre los dientes, obligando a la lengua a que se apoye detrás de los incisivos inferiores. En esta posición, soplamos ligeramente imitando el sonido de una serpiente, el silencio...

REPITE:

• SA

ASA

AS

• SE

ESE

ES

• SI

ISI

IS

• SO

OSO

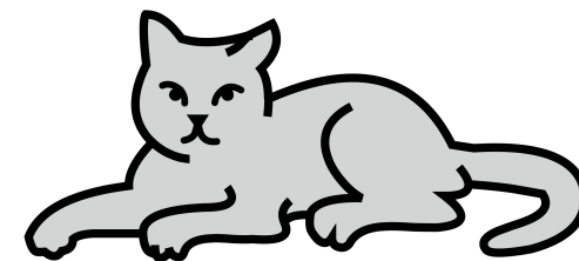
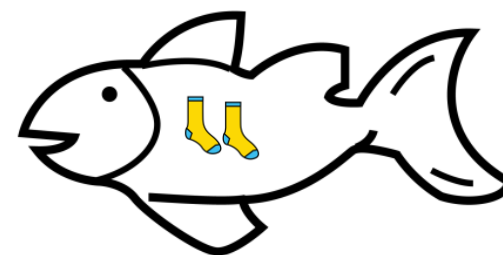
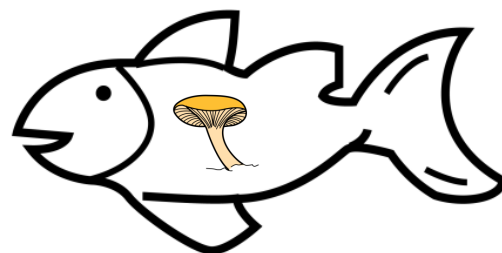
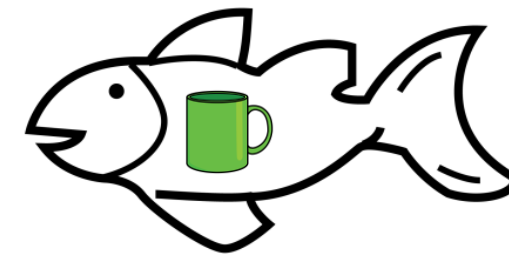
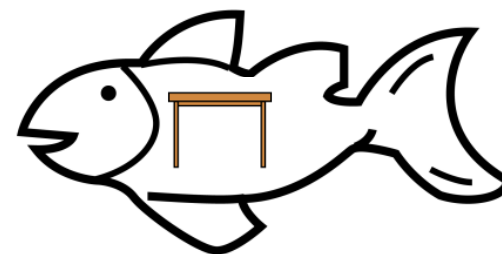
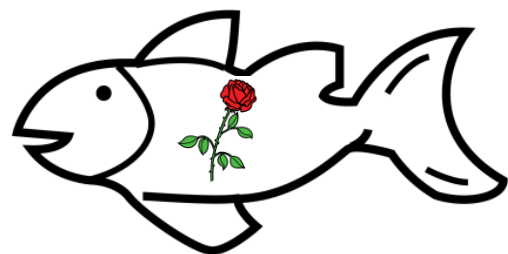
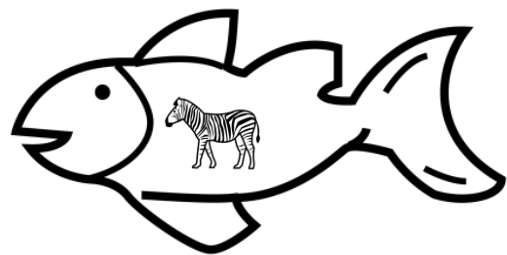
OS

• SU

USU

US

UNE EL GATO CON LOS PECES QUE CONTENGAN IMAGENES QUE LLEVEN EL SONIDO "S". ¡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



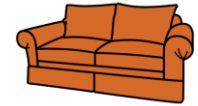
7



6



5



10



11



12



13



14



19



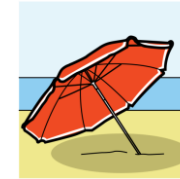
18



17



16



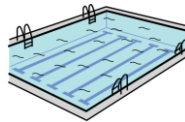
15



20



21



22



23



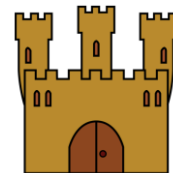
24



META



28



27



26



25



REPITE ESTAS FRASES:

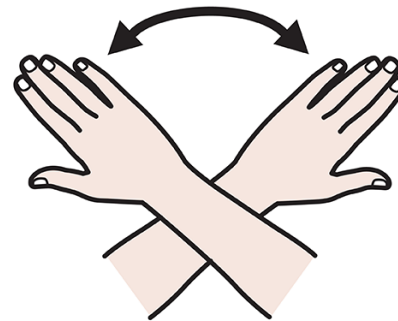
- LAS SUMAS DEL LIBRO DE MATEMÁTICAS ERAN MUY DIFÍCILES.
- SALÍ A PASEAR Y ENSUCIÉ MIS ZAPATOS NUEVOS.
- LA CASA DE SARA ESTÁ LEJOS DE LA PISCINA.
- ME GUSTAN LAS PELÍCULAS DE DIBUJOS ANIMADOS.
- COMPRÉ EN EL SUPERMERCADO DOS KILOS DE CEREZAS.
- EL SÁBADO COMIMOS SARDINAS ASADAS Y ENSALADA.
- SUBIMOS EN ASCENSOR AL SÉPTIMO PISO.

REPASO

A CONTINUACIÓN OS DEJO EL ENLACE A UN VÍDEO DE EUGENIA ROMERO EN EL QUE SE TRABAJA LA ARTICULACIÓN DEL FONEMA “S”.

- <https://www.youtube.com/watch?v=jWQ7IQeQS9Q>

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)