

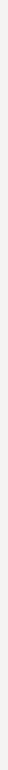
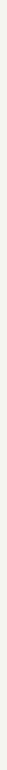
# ACTIVIDADES DISLALIA “Z”

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!

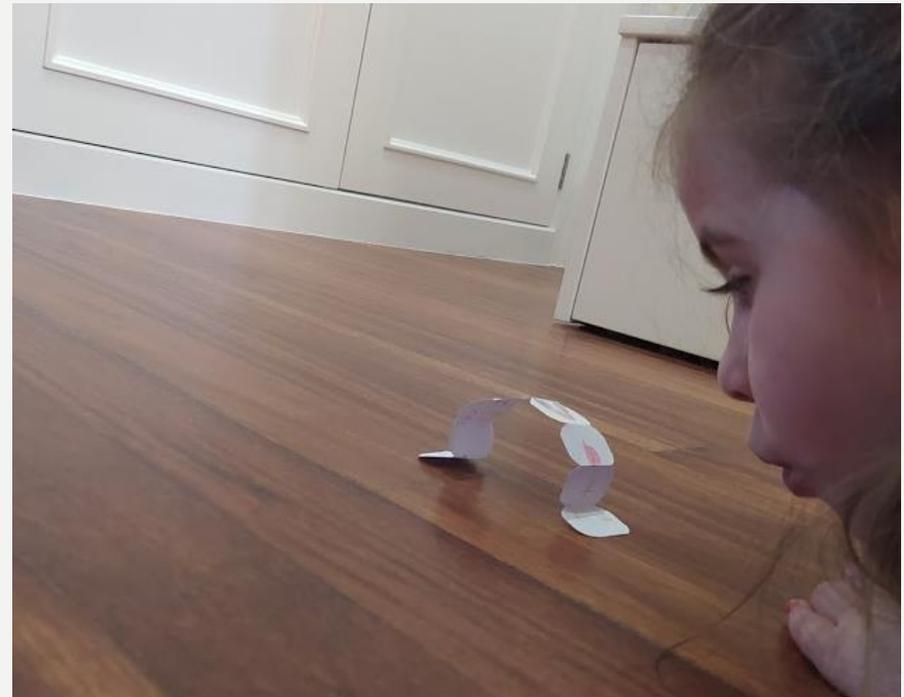
# RESPIRACIÓN “EL PARACAIDISTA”

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 REPETIMOS LAS SIGUIENTE SÍLABAS:



REPITE:

ZA

CE

CI

ZO

ZU

AZ

EZ

IZ

OZ

UZ

AZA

ECE

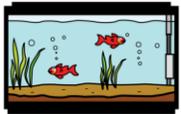
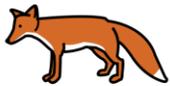
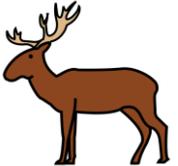
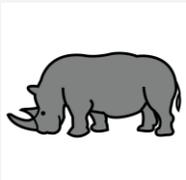
ICI

OZO

UZU

# 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.

- En la  había peces .
- **5** más **5** suman **10**.
- El  se comió mi cesta de .
- La tarta de  está muy dulce, tiene mucho .
- En el zoo había ,  y .

# 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



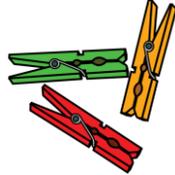
4



9



8



7



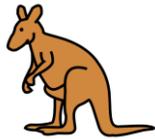
6



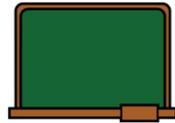
5



10



11



12



13



14



19



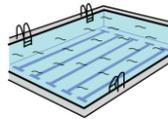
18



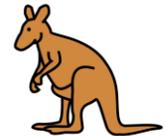
17



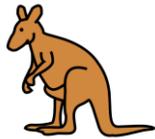
16



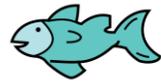
15



20



21



22



23



24



META



28



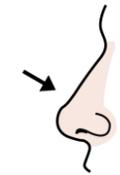
27



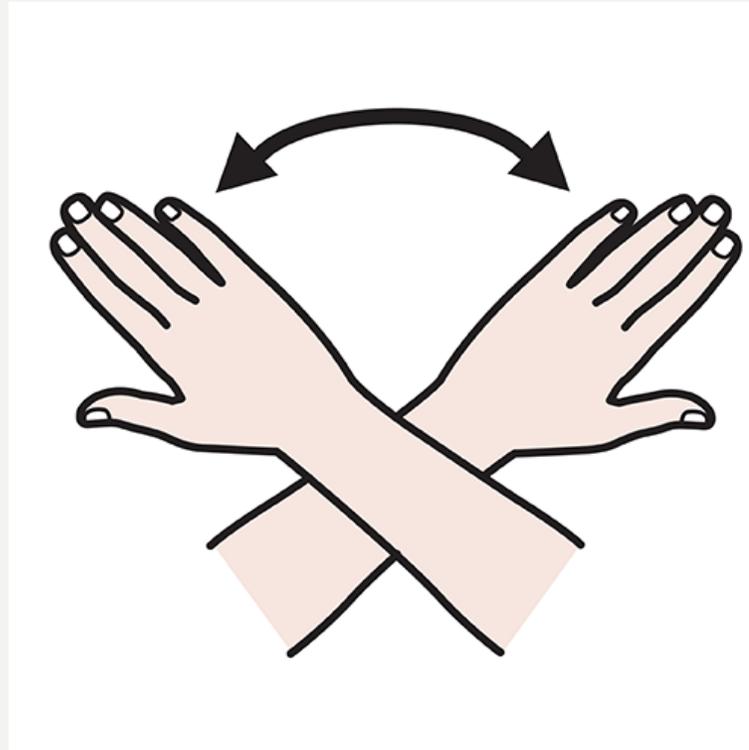
26



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)