

Alumno	Curso:
ESTIMULACIÓN DA LINGUAXE ORAL	Titor/a:

El objetivo de estas actividades, organizadas como sesiones muy breves, pretende ser, un juego lúdico, ideas para hacer en familia, durante este período que nos toca estar en casa. Nos lo pasaremos bien y nos permitirá que el alumno siga avanzando en la mejora lenguaje oral.

Las sesiones son para hacer un ratito cada día, como un máximo de dos o tres sesiones semanales.

CONSIGNAS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE EN EL ENTORNO FAMILIAR

- Hablar a los niños lentamente, con entonación normal y pronunciación clara, evitando repetir las palabras mal articuladas por el niño, aunque sean graciosas.
- Utilizar un vocabulario apropiado dentro de frases sencillas y cortas. Los adultos somos modelo de lenguaje. Evitar palabras difusas como esto, cosa, eso...
- Comenzar una conversación tranquilamente, respetando turnos de palabra. Provocar situaciones de diálogo, afecto, reflexión y conversación en familia
- Tratar de responder a las preguntas de los niños con precisión. Ampliar las preguntas y que ellos mismos las creen, no reducirnos a preguntas cerradas de respuestas si o no.
- Utilizar la corrección indirecta: cuando nos toque el turno para continuar la conversación, se le devuelve al niño lo que dijo mal, de forma correcta, pero dentro de una frase o pregunta, para que oiga la palabra o expresión bien dicha dos o tres veces con un modelo adecuado.

Mestras AL: ma.tereperez@edu.xunta.es / estelalopezvarela@ed.xunta.es

- No adelantarse y no concluir ni las palabras ni las oraciones que a él le cuesta decir. Tratar de no mostrarse impaciente o desconcertado ante su habla.
- Darle confianza, que sienta que lo que dice es importante, no centrarnos sólo en el cómo lo dice.
- No pedirle que cuente algo o que hable delante de otras personas si esto le supone un esfuerzo o tensión extra
- Fomentar la masticación a través de alimentación sólida.
- Ejercitar movimientos de boca **con juegos de mímica** ante un espejo (sacar y meter la lengua, moverla hacia los lados, arriba y abajo, relamerse, pretar los labios y sonreír, esconder los labios tras los dientes, movilizarlos hacia un lado y otro, inflar y chupar las mejillas, mover los carrillos, pedorretas, vibraciones con los labios...) mancharnos los labios y alrededores de chocolate y limpiarlo con la lengua...
- Para **mejorar el soplo** se pueden hacer otra serie de ejercicios con soplando silbatos, flautas, globos, papelitos, algodones, pelotas de ping-pong, pompas de jabón... siempre bajo un ambiente lúdico

ACTIVIDADES SENCILLAS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE

SESIONES	Tiempo	Máximo 20 minutos/ sesión
	Rutina diaria	De foma oral, dirá el día, mes, y tiempo que hace.
	Lengua:	Juegos de estimulación del lenguaje oral
	Materiales	Láminas

LOS DÍAS DE LA SEMANA

LUNES
MARTES
MIÉRCOLES
JUEVES
VIERNES
SÁBADO
DOMINGO

HOY ES DÍA

LOS MESES DEL AÑO

1 ENERO
2 FEBRERO
3 MARZO
4 ABRIL
5 MAYO
6 JUNIO
7 JULIO
8 AGOSTO
9 SEPTIEMBRE
10 OCTUBRE
11 NOVIEMBRE
12 DICIEMBRE

AÑO

NUESTRA ESTACIÓN ES

PRIMAVERA VERANO OTOÑO INVIERNO

EL TIEMPO ESTÁ

LUNS	MARTES	MÉRCOR	XOVES	VENRES	SÁBADO	DOMINGO
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Hoy es de..... de 2020

SESIÓN 2	EN MI MALETA LLEVO....
PAUTAS	Tiene que decir que objetos, prendas,... puede meter en una maleta. Podem variar si va a la playa, o la nieve las prendas serán diferentes
MATERIALES	lámina
TIEMPO APROX	5 minutos
web	

Ginés Ciudad-Real y Maribel Martínez

Actividades de Razonamiento lógico

RAZONAMIENTO LÓGICO

Rodea con un circulo los objetos que debemos meter dentro de la maleta



Autor pictogramas: Sergio Palao ● Procedencia: ARASAAC ● Licencia: CC (BY-NC-SA)
WWW.ORIENTACIONANDUIA.ES

SESIÓN 2	SI YO FUERA.....
PAUTAS	Crear situaciones de aprendizaje, aprovechar el vocabulario del centro de interés que se esté reforzando
MATERIALES	frases
TIEMPO APROX	2 minutos

- Si yo fuera un pájaro tendría ... (alas, pico, patas).
- Si tú me dejaras un juguete yo te daría un ... (abrazo...).
- Si tuviera dinero me compraría ... (unos caramelos, un balón...)
- En el aire están los pájaros, en el mar están los ...
- Para andar utilizamos las piernas, para abrazar utilizamos los
- Para comer utilizamos la boca, para respirar

SESIÓN 3 PALABRAS ENCADENADAS	
PAUTAS	El primer jugador dice una palabra, por ej: PLANTA. El otro jugador debe decir una palabra que comience por la sílaba final de la palabra dicha (en este caso, por TA, como TAZA) y así sucesivamente: ZAPATO, TOMATE....
MATERIALES	Láminas 1(oso-sopa-pato-tomate-tela-lana-nata-taza-zapato-torre)
TIEMPO APROX	5 minutos
Web	https://unmardepalabrasblog.com/2016/01/03/palabras-encadenadas/ https://www.soyvisual.org/materiales/palabras-encadenadas-parte-1

Palabras encadenadas... empieza por... oso



Palabras encadenadas... empieza por... tostada



<http://logopediaenespecial.blogspot.com.es/>

Tostada/dado/dominó/nota/tapa/patata/taza/zapatilla//llama/mamá/mago/goma

SESIÓN 4	JUEGO DEL LORITO
PAUTAS	1.COMPLETAR FRASES SENCILLAS El niño completará frases sencillas iniciadas por el adulto que permitan adivinar su final. 2.REPETICIÓN DE PALABRAS BISILABAS, como si fuera un lorito
MATERIALES	Lámina
TIEMPO APROX	10 minutos
Web	https://www.youtube.com/watch?v=cbgM9BYWT9E&t=1s

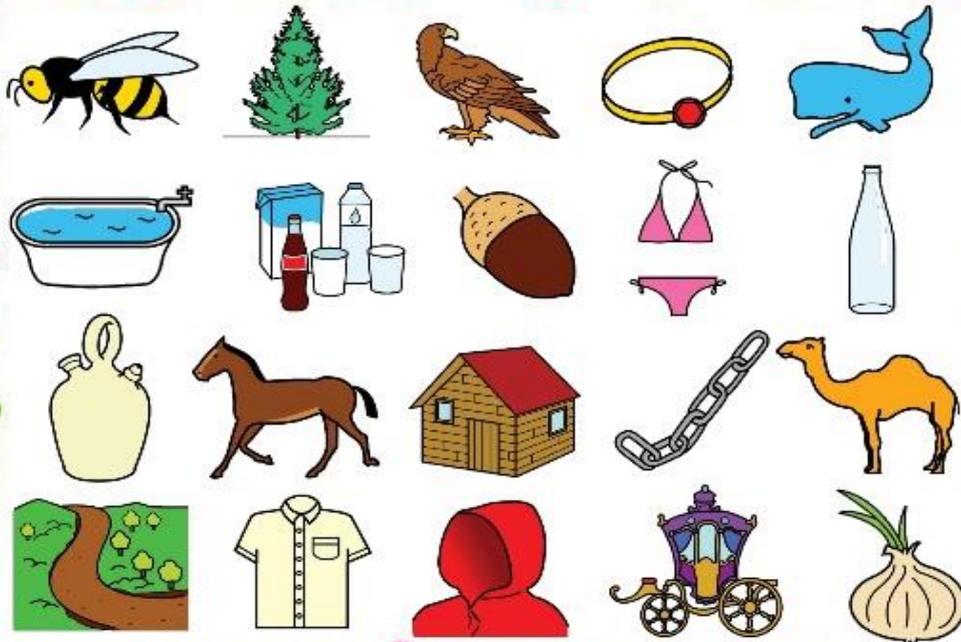
- Cuando tengo frío me pongo el
- Para encender el fuego necesito
- Para viajar tomo el
- Cuando llueve cojo el
- He tomado la sopa (caliente o fría).
- Esta cartera es la (mía).
- Alessandro está (cerca) de mí



Repetimos las palabras despacio y acompañadas de palmadas/ ga-to/

SESIÓN 5	EL LORITO REPITE
PAUTAS	REPETICIÓN DE PALABRAS 3 SILABAS, dado que le costará más articularlas, lo podemos hacer tipo juego, EL LORO REPITE
MATERIALES	lámina
TIEMPO APROX	10 minutos
Web	https://www.youtube.com/watch?v=cbgM9BYWT9E&t=1s https://www.youtube.com/watch?v=FGu0J1lI6Uo trabalenguas

Palabras de tres sílabas (directas)



AUTOR: María José de Luis Flores. Maestra especialista en Audición y Lenguaje-Psicopedagoga.
Autora del blog <http://lapsico-goloteca.blogspot.com.es> LICENCIA CC (BY-NC-SA)

Palabras de dos sílabas (directas)



AUTOR: María José de Luis Flores. Maestra especialista en Audición y Lenguaje-Psicopedagoga. Autora del blog <http://lapsico-goloteca.blogspot.com.es> LICENCIA CC (BY-NC-SA)

SESIÓN 5	ADIVINA, ADIVINANZA...
PAUTAS	Lectura de la adivinanza, e intentar memorizar una sencilla. O que la repita muy despacio.
MATERIALES	Laminas
TIEMPO APROX	5 minutos
Web	https://www.youtube.com/watch?v=Unfk7yd5IPs&vl=es-419

<p><i>Materiales PAC</i></p> <p>Oro parece y plata no es, iy no lo adivinas de aquí a un mes!</p> 	<p><i>Materiales PAC</i></p> <p>Es pequeña como una pera, pero alumbra la casa entera.</p> 
<p><i>Materiales PAC</i></p> <p>En rincones y entre ramas mis redes voy construyendo, para que moscas incautas, en ellas vayan cayendo.</p> 	<p><i>Materiales PAC</i></p> <p>Tengo patas bien derechas, pero no me puedo mover, llevo a cuestras la comida y no la puedo comer.</p> 
<p><i>Materiales PAC</i></p> <p>Me pisas y no me quejo, me cepillas si me mancho y con mi hermano gemelo bajo tu cama descanso.</p> 	<p><i>Materiales PAC</i></p> <p>Dos compañeras van al compás, con los pies delante y los ojos detrás.</p> 
<p><i>Materiales PAC</i></p> <p>Es una planta con una flor, que gira y gira buscando el sol.</p> 	<p><i>Materiales PAC</i></p> <p>Subo llena y bajo vacía, y si no me apuro, la sopa se enfría</p> 

SESIÓN 6	ADIVINA, ADIVINANZA...
PAUTAS	Inventar adivinanzas, teniendo en cuenta las imágenes . TODOS DE LA MISMA FAMILIA: Señalar animales, comidas, objetos..
MATERIALES	Laminas
TIEMPO APROX	5 minutos
Web	https://www.youtube.com/watch?v=Unfk7yd5IPs&vl=es-419



SESIÓN 7	Todos de la misma familia
PAUTAS	El primer jugador dice una palabra, por ejemplo (OSO), el otro jugador señala la categoría a la que pertenece (ANIMALES), y a continuación cada uno va diciendo palabras de dicha categoría (VACA, GATO...), también se pueden realizar después subcategorías (animales domésticos, salvajes, acuáticos, pájaros...)
MATERIALES	Laminas/cocina, ropa, bomberos, animales, músicos, juguetes, transportes .. /
TIEMPO APROX	10 minutos
Web	https://www.youtube.com/watch?v=xOmVwNJw3k8

EL JUEGO DE LOS CAMPOS SEMÁNTICOS.

Esta actividad tiene como objetivo la expresión oral y la comprensión de los campos semánticos. En este documento podrás encontrar un conjunto de cartas que hacen referencia a campos semánticos.

Un campo semántico a un grupo de palabras que están relacionadas por su significado.

El alumno o alumnos tendrán que tirar el dado y contestar a una de las preguntas que leerán en la parte de atrás de la carta. Deberán escribir el nombre del campo semántico al que pertenecen en el hueco punteado.



aulap.org
Blog de recursos
para la elaboración de A.C.I.S

Imágenes: yagtooz.com



CAMPO SEMÁNTICO



1. Añade uno más.
2. Nombra uno que no corresponda.
3. Uno que no tengas en casa.
4. Uno que te gustaría tener.
5. El uso de uno de ellos.
6. La diferencia entre dos de ellos.



CAMPO SEMÁNTICO



1. Añade uno más.
2. Nombra uno que no corresponda.
3. Uno que tú tengas.
4. Uno que te gustaría tener.
5. Uno que perdiste.
6. Uno que nunca te pondrías.



CAMPO SEMÁNTICO



1. Añade uno más.
2. Nombra uno que no corresponda.
3. Uno que tú tengas.
4. Uno que te gustaría tener.
5. El lugar donde has visto muchos de ellos.
6. Donde nunca encontrarías uno de ellos.



CAMPO SEMÁNTICO



1. Añade uno más.
2. Nombra uno que no corresponda.
3. Uno que sueles comer.
4. El nombre de la cría de uno de ellos.
5. Dos que se parezcan mucho.
6. Uno que no sea mamífero.



CAMPO SEMÁNTICO



1. Añade uno más.
2. Nombra uno que no corresponda.
3. Uno que hayas tocado alguna vez.
4. Uno que te gustaría saber tocar.
5. Uno que haya que soplar.
6. Uno que te quite como suena.



CAMPO SEMÁNTICO



1. Añade uno más.
2. Nombra uno que no corresponda.
3. Uno que tú hayas tenido.
4. Uno que te hubiera gustado tener.
5. La tienda donde se venden.
6. Tu preferido.



CAMPO SEMÁNTICO

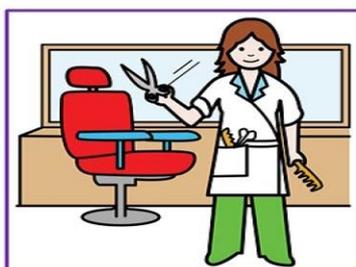
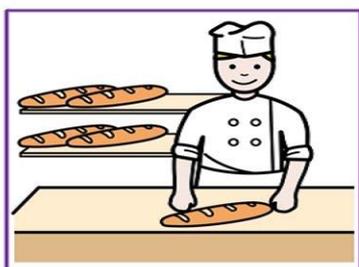


1. Añade uno más.
2. Nombra uno que no corresponda.
3. El que tengáis en casa.
4. El lugar donde pueden comprarse.
5. La diferencia entre dos de ellos.
6. Lo que necesitan para funcionar.

SESIÓN 8	SIRVE-SIRVE PARA...
PAUTAS	SIRVE-SIRVE PARA... El primer jugador dice, por ejemplo “Sirve-Sirve para viajar, qué es”, el otro jugador debe descubrir de qué objeto se trata. (COCHE, AUTOBÚS...), y a continuación se siguen diciendo palabras
MATERIALES	Laminas
TIEMPO APROX	5 minutos
Web	https://www.youtube.com/watch?v=L4QQJEmDHcE Quien es quien? Profesiones



ESCUCHA Y ADIVINA DE QUIÉN SE TRATA: LAS PROFESIONES I



SESIÓN 9	Quien es quien?
PAUTAS	Se van dando pistas sobre diferentes profesiones, hasta acertar quién es. Podemos preguntar que hace, donde trabaja...
MATERIALES	Laminas
TIEMPO APROX	5 minutos
Web	https://www.youtube.com/watch?v=L4QQJEmDHcE Quien es quien? Profesion



Cocinero



Granjero



Sacerdote



Médico



Juez



Futbolista



Bombero



Camarero



Fotógrafo



Oficinista



Policía



Cantante



Piloto



Pintor



Mecánico

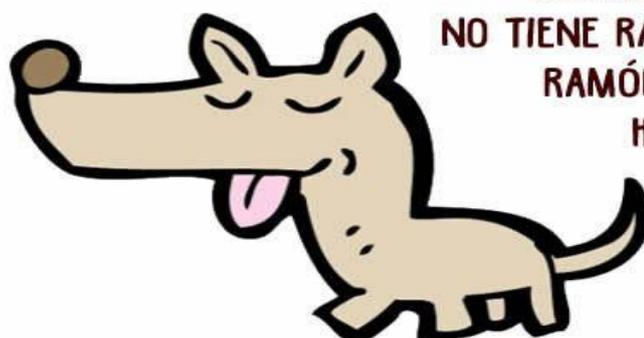


Ingeniero

SESIÓN 10	Trabalenguas
PAUTAS	Consiste en repetir un pequeño trabalenguas, sin equivocarse, lo más normal y gracioso es liarse un poco. Inténtalo.
MATERIALES	Laminas
TIEMPO APROX	10 minutos
Web	https://www.youtube.com/watch?v=FGu0J1II6Uo&t=30s Trabalenguas animales



**EL CIELO ESTÁ ENCAPOTADO.
¿QUIÉN LO DESENCAPOTARÁ?
EL QUE LO DESENCAPOTE,
BUEN DESENCAPOTADOR SERÁ.**



**EL PERRO DE SAN ROQUE
NO TIENE RABO PORQUE DICEN QUE
RAMÓN RAMÍREZ SE LO
HA CORTADO.**





TRES TRISTES TIGRES,
TRAGABAN TRIGO EN UN TRIGAL,
EN TRES TRISTES TRASTOS,
TRAGABAN TRIGO
TRES TRISTES TIGRES.



PICA, PICA, PICA PERICO.
PICA, PICA, PICA LA RANA.
PERICO, PICA, PICA LA RAMA.

