



ACTIVIDADES PARA ARTICULAR EL SONIDO S /s/

Con estos ejercicios vamos a intentar favorecer la articulación del fonema /s/. El sonido S es un sonido linguoalveolar, fricativo, sordo, bucal.

Para articular este fonema los labios están abiertos dejando ver los dientes y las comisuras están hacia atrás.

El ápice de la lengua se coloca en la zona de los alveolos superiores dejando un canal en la zona media por el que sale el aire. Su dorso toca a ambos lados de la línea media del paladar dejando un canal estrecho por donde pasa el aire. El velo del paladar está elevado, impidiendo el paso del aire a las fosas nasales.

Los defectos de este fonema se denominan sigmatismo.

La intervención en este fonema tendrá las siguientes fases:

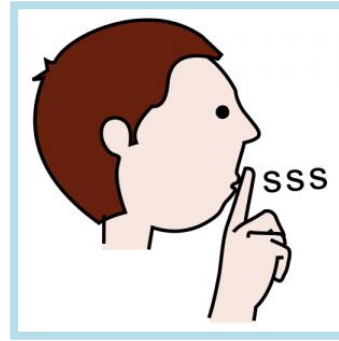
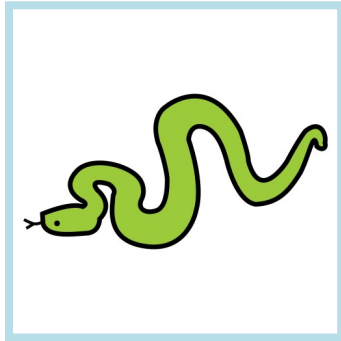
- 1. Vivenciación del fonema.**
- 2. Colocación de órganos bucofonatorios y fonación de forma aislada.**
- 3. Discriminación del fonema.**
- 4. Articulación de palabras a diferentes ritmos (deprisa como liebre, despacio como tortuga).**
- 5. Articulación de palabras con fonema afectado tocando el tambor o la pandereta.**
- 6. Memory con fonema /s/.**
- 7. Juego de generalización del fonema: LA OCA DE LA S.**



1. Actividades de vivenciación del fonema.

Lo que buscamos es que el alumno tome conciencia del fonema.

Podemos asociar su emisión al sonido de la serpiente o del silencio.



En la lectura de cuentos infantiles, fácilmente se encuentran momentos en los que realizar estos sonidos y animar a la imitación de los mismos.

También podemos utilizar tarjetas¹ a modo de juegos. Por ejemplo:

- Esconder las tarjetas por casa para que las busquen y cada vez que encuentren una, realizar la acción que nos proponen.
- Inventar historias en las que salgan esas acciones.

2. Colocación de los órganos bucofonatorios y fonación de forma aislada:

Lo primero que podemos hacer con ellos es jugar a poner caras que ellos tienen que imitar.

Cuando ya llevamos unas cuantas, ponemos la boca como si fuéramos a decir las vocales.

Si ya hemos hecho todas, lo siguiente que les digo es que junten los dientes y desde esa posición, hagan el sonido de la serpiente.

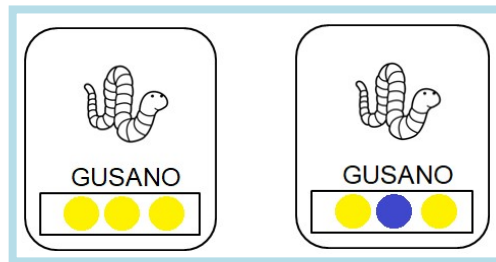
Desde ahí, podemos emitir el fonema /s/ de forma aislada.

¹ Todos los pictogramas utilizados son de www.arasaac.org

BUSCANDO EL SONIDO

En las tarjetas adjuntas, tenemos dibujos cuyos nombres tienen el sonido S. Pega un gomets por cada una de las sílabas que tiene y luego pon un gomets de un color diferente en la sílaba que tenga el sonido S.

Ejemplo:



LOS MONSTRUOS HAMBRIENTOS

En estos momentos, es posible que nuestro alumno/a no sea capaz aún de pronunciar el fonema /s/ de forma correcta, por lo que no le vamos a pedir que sea él/ella quien nombre los dibujos que salen en las tarjetas, pero sí que identifique el sonido cuando nosotros lo nombramos.

Podéis fabricar unos monstruos come sonidos. En este caso, el monstruo se comerá las tarjetas que tengan el sonido S. Sería algo sencillo, similar a esto:



Empezaremos con el sonido en posición inicial. Podemos imprimir los monstruos del archivo de materiales y pegarlos en un bote, garrafa de agua o caja en la que deberán meter las tarjetas que les solicitemos.

Podemos hacer uno para las tarjetas que empiezan por el fonema /s/ y otro para las tarjetas que empiezan con otros sonidos.



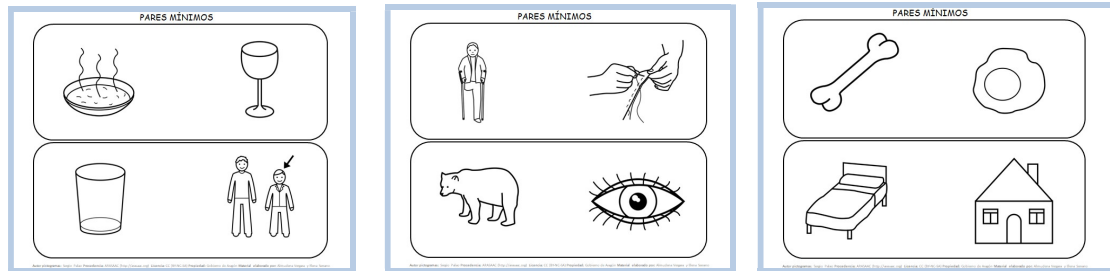
PARES MÍNIMOS

En estas actividades vamos a seguir trabajando discriminación auditiva con pares mínimos, es decir, con palabras que sólo se diferencian en un fonema.

Os pongo las tarjetas en el documento de materiales: SOPA-COPA, VASO-BAJO, COJO-COSO, OSO-OJO, HUESO-HUEVO, CAMA-CASA, GASA-GATA, PESO-PECHO, CINE-CISNE, PASTA-PATA.

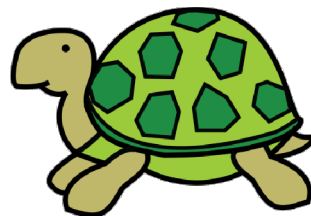
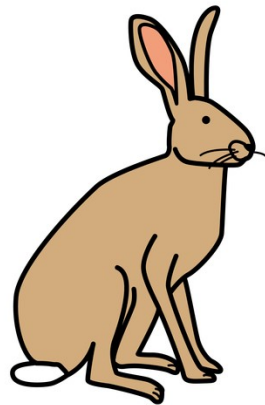
Las actividades que podéis hacer son:

- Indicar dónde está la palabra que digo.
- Levantar la mano cuando oímos el sonido S
- Decir si el sonido S está en la primera palabra o en la segunda...
- Colorear el dibujo que yo digo



4. Actividades de articulación a diferentes ritmos.

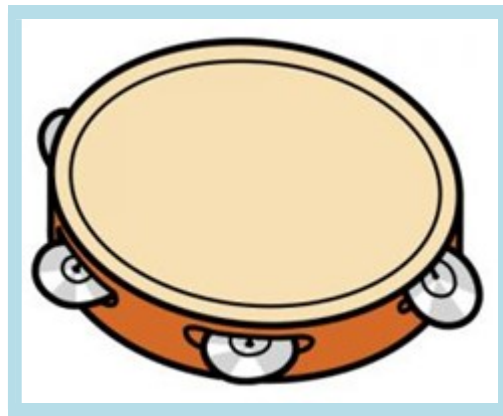
Utilizaremos las tarjetas que han coloreado y puesto gomets previamente, para articular de a diferentes ritmos. Cuando les enseñemos el dibujo de la tortuga, lo harán hablando muy despacio y cuando les enseñemos el dibujo de la liebre, lo harán hablando deprisa. Ambos dibujos los tenéis en la carpeta de materiales.





5. Actividades de articulación tocando el tambor o la pandereta.

Utilizaremos las tarjetas que han coloreado y puesto gomets previamente. Las pondremos boca abajo o en una caja y elegiremos una al azar. A continuación, tendremos que decir su nombre dando un golpe al tambor o la pandereta, a la vez que pronunciamos cada sílaba.



6. Memory con tarjetas con el fonema.

Imprime dos copias del memory que tienes en la carpeta de materiales. El juego consiste en poner las fichas boca abajo y por turnos, intentar encontrar parejas dando la vuelta a dos fichas. Cuando giremos cada tarjeta, diremos el nombre de los dibujos que nos han salido. Si encontramos una pareja, diremos una frase con esa palabra y ganaremos un punto.



