

ACTIVIDADES PARA ARTICULAR EL SONIDO RR /r̄/

Con estos ejercicios vamos a intentar favorecer la articulación del fonema /r̄/.

Es sonido erre vibrante múltiple se clasifica como un fonema linguovelar, vibrante múltiple, bucal, sonoro.

Se articula con los labios entreabiertos, permitiendo ver la cara inferior de la lengua levantada hacia el paladar. Los bordes laterales de la misma se apoyan en las encías y molares superiores y la punta de la lengua apoyada sobre los alveolos, hace presión sobre los mismos, pero la presión del aire vence su resistencia permitiendo la salida del aire. La resistencia lingual hace volver la lengua a su posición inicial, repitiéndose nuevamente el mismo movimiento con gran rapidez, dando lugar a la salida del aire en continua vibración.

Los defectos de este fonema se denominan rotacismo.

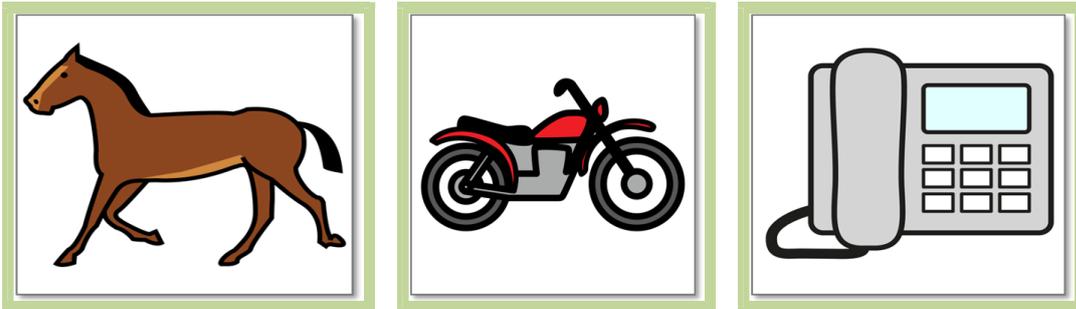
La intervención en este fonema tendrá las siguientes fases:

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 a saltos de la rana.**
6. **Memory con fonema /r̄/.**
7. **Juego de generalización del fonema /r̄/: Encuentra los dibujos con rr.**

1. Actividades de vivenciación del fonema.

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

Podemos practicar el sonido imitando el sonido de la moto, el sonido de los cascos del caballo y el timbre del teléfono.



Podemos utilizar las 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:

Primero podemos 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 abran un poquito la boca pero peguen la lengua al paladar y hagan fuerza con la puntita de la lengua en las arrugas de detrás de los dientes. Desde esa posición, intentamos sacar aire moviendo la punta de la lengua como si quisiéramos hacer cosquillas en las arruguitas.

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

Podemos hacer dos monstruos: uno para las tarjetas que tienen el fonema /r̄/ y otro para las tarjetas que no lo tienen. Adjuntamos al final del documento de materiales, varias tarjetas que no tienen el sonido RR para poder hacer esta discriminación.

También podríamos usar un bote para las palabras que empiecen por RR y otro para las que tienen RR en otra posición que no se la inicial.

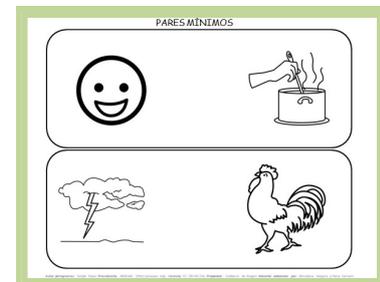
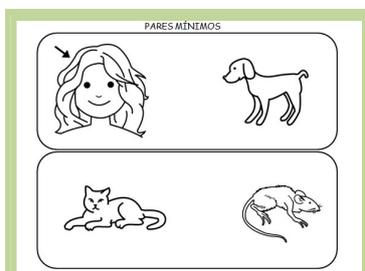
PARES MÍNIMOS

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: PELO-PERRO, GATA-RATA, SONRÍE-SOFRÍE, RAYO-GALLO, RAMA-CAMA, VAGO-BARRO, BORRA-BOLA, RANA-LANA.

Las actividades que podéis hacer son:

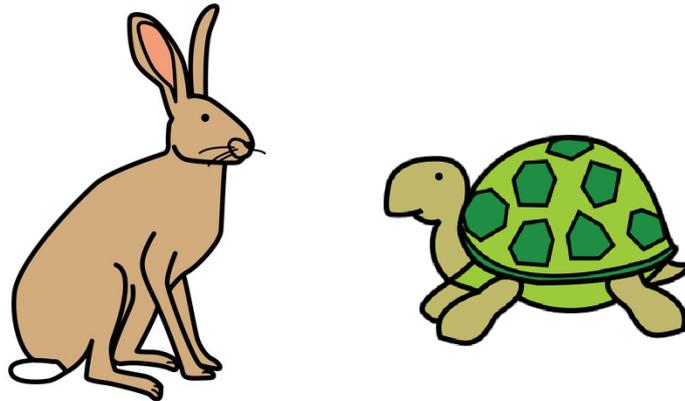
- Indicar dónde está la palabra que digo.
- Levantar la mano cuando oímos el sonido RR.
- Decir si el sonido RR está en la primera palabra o en la segunda...
- Colorear el dibujo que yo digo.



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.



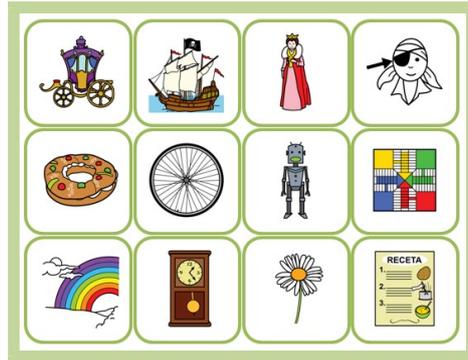
5. Actividades de articulación a saltos de rana:

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 salto de rana por cada sílaba que tenga. Podemos recortar con folios verdes o cartulina hojas de nenúfar y poner en el suelo para que salten sobre esas hojas.



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.



7. Juego de generalización del fonema /r̄/: encuentra los dibujos con RR.

En la siguiente lámina hay 15 palabras que llevan M, ¿eres capaz de encontrar todas?:
TORRE, MURCIÉLAGO, REY, REINA, ROSCÓN, JARRA, RATÓN, MATORRAL, ROSA, ROCA,
RANA, BARRIL, CARROZA, GORRIÓN, BARCO.

Encuentra los 15 dibujos con erre y después, inventa historias con ellos:



8. Juego de generalización del fonema /r/ en posición inversa: DOBBLE ERRE INVERSA

