ACTIVIDADES PARA ARTICULAR EL SONIDO R /r/

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

Es sonido erre suave se clasifica como un fonema linguovelar, vibrante simple, 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, dejando un canal en la zona media por el que al realizar la fonación, discurre el aire hacia fuera de la cavidad bucal.

Los defectos de este fonema se denominan rotacismo.

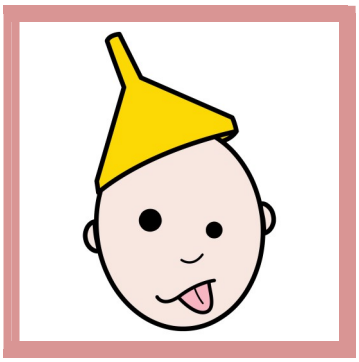
La intervención en este fonema tendrá las siguientes fases:

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 afectado tocando el tambor o la pandereta.**
6. **Memory con fonema /r/.**
7. **Juego de generalización del fonema: CUÉNTAME UN CUENTO…CON LA R.**

1. Actividades de vivenciación del fonema.

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

Podemos practicar el sonido cuando decimos que alguien está tururú (loco) o el sonido de la trompeta (tararí tararí tararí tararí…).



También podemos utilizar tarjetas[1] 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 debemos 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 decimos es que abran un poquito la boca pero peguen la lengua al paladar.

Desde ahí, les cuento que la puntita de la lengua la tenemos que dejar flojita para dejar que salga el aire sin dificultad como si estuviéramos soplando suavecito.

[1] Todos los pictogramas utilizados son de **www.arasaac.org**

3. Actividades de discriminación auditiva.

¿SUENA O NO SUENA?

En esta actividad, le decimos palabras articulando muy bien y favoreciendo la lectura labial para que le sirva de referencia para la posición de la boca y la lengua.

Cuando escuche el sonido R en una palabra, deberá dar una palmada. Si no lo escucha, no hará nada.

Procuraremos que las palabras nombradas sean en sílabas directas simples en sílaba inicial o media. Articularemos muy bien y a un ritmo un poquito más lento de lo habitual.

Paraguas	**Pintura**	**Biberón**	**Héroe**	**Jirafa**	**Verano**
Arena	Escuela	Espinacas	Gnomo	**Tiburón**	Otoño
Ballena	Estuche	**Caracoles**	**Caballero**	Oso	**Enero**
Cometa	Bocadillo	**Escarola**	**Pirámide**	**Araña**	**Junio**
Biberón	**Lapicero**	Lomo	Espejo	Gato	**Sábado**
Espina	Patio	**Espirales**	Montaña	**Caracol**	**Primavera**
Dedo	**Cera**	**Salero**	**Pirata**	**Canguro**	**Febrero**

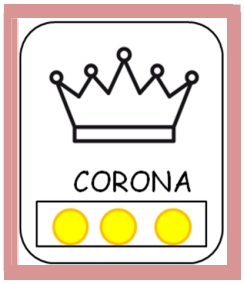
ENCUENTRA LOS DIBUJOS CON R

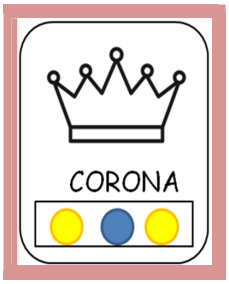
Busca en las fichas del archivo adjunto, los dibujos cuyo nombre tiene el sonido R y coloréalos.

BUSCANDO EL SONIDO R

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

Ejemplo:





LOS MONSTRUOS HAMBRIENTOS

En estos momentos, es posible que nuestro alumno/a no sea capaz aún de pronunciar el fonema /r/ 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 r. Sería algo sencillo, similar a esto:

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

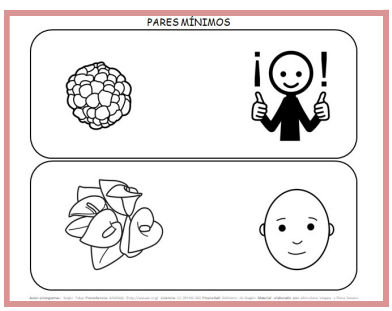
PARES MÍNIMOS

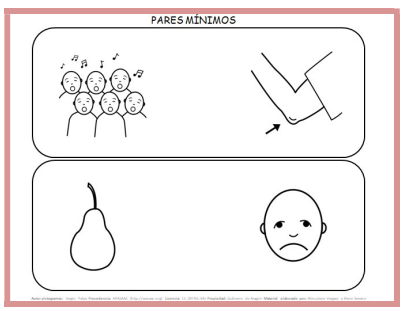
En estas actividades vamos a seguir trabajando discriminación auditiva con pares mínimos, es decir, con palabras que sólo se diferencian en un fonema.

Os pongo las tarjetas en el documento de materiales: MORA-MOLA, CALA-CARA, CORO-CODO, PERA-PENA, TODO-TORO, MUDO-MURO, CURO-CULO, OREJA-OVEJA, MINA-MIRA, CURA-CUNA.

Las actividades que podéis hacer son:

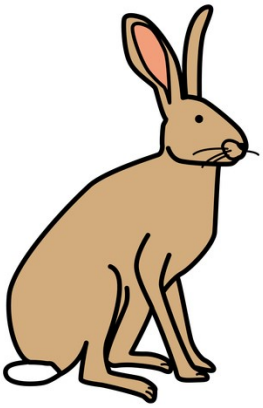
- Indicar dónde está la palabra que digo.
- Levantar la mano cuando oímos el sonido /r/
- Decir si el sonido /r/ está en la primera palabra o en la segunda…
- Colorear el dibujo que yo digo

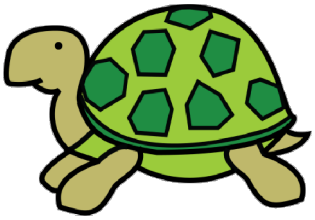




4. Actividades de articulación a diferentes ritmos.

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.



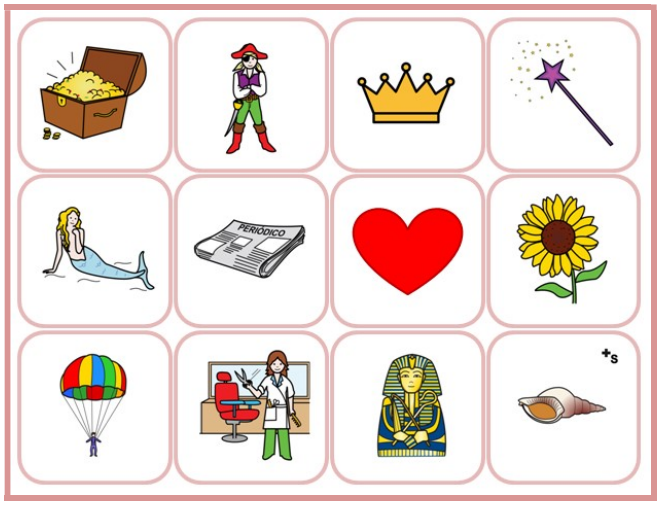
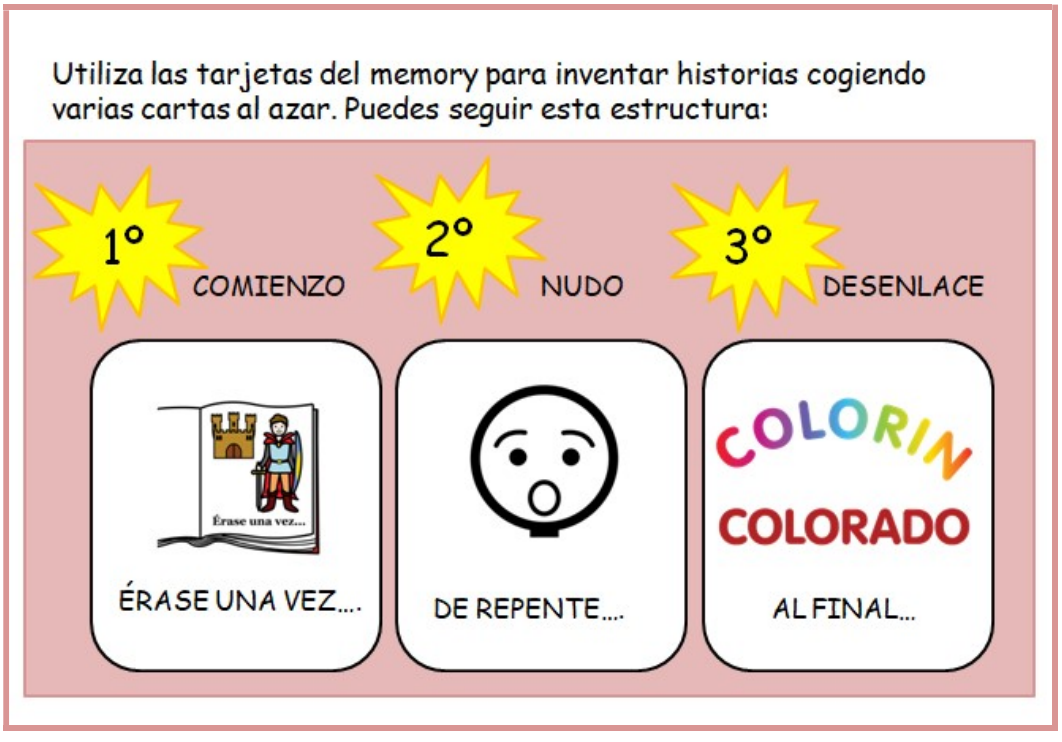


5. Actividades de articulación tocando el tambor.

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, 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.



7. Juego de generalización del fonema /r/: CUÉNTAME UN CUENTO…CON LA R.