

Recopilación

de juegos:

Estimulación

del Lenguaje

Infantil

Durante algún tiempo he estado recopilado un banco de juegos y actividades dirigidos a niñas y niños de Educación Infantil para la estimulación del lenguaje oral y prevención de problemas de lenguaje.

Como maestros de Audición y Lenguaje no siempre hay tiempo para llevar a cabo el programa de estimulación y prevención de problemas del lenguaje en infantil, así que he creado este documento con la idea de que las maestras y maestros de Educación Infantil puedan utilizarlo a modo de guía con sus alumnos.

Quiero que quede claro que las actividades y juegos propuestos no son de mi autoría, sino de otras personas. Yo sólo lo he recopilado, ordenado, dado forma y añadido imágenes, lotos, dibujos, etc. junto con la ayuda del maestro Javier Soriano, con quien he pasado horas seleccionando actividades. Este documento en ningún momento me servirá para lucro, sólo para uso personal dentro de las aulas de infantil.

Espero que os sirva de guía para trabajar de manera lúdica aspectos como: Atención, memoria, fonología, fonética, discriminación y memoria auditiva, educación en valores, praxias bucofonatorias, respiración, soplo, relajación, morfología, sintaxis, léxico, semántica, expresión oral. Que lo disfrutéis, sobre todo las niñas y niños de cada rincón, de cada escuela, de cada población.

África Herrera Fernández

Blog Burbuja de Lenguaje



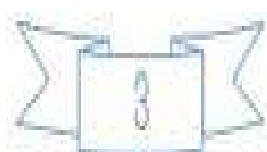
<http://burbujadelenguaje.blogspot.com.es/>

Índice

☞ Atención y Memoria	3
☞ Fonología, Fonética y Memoria Auditiva	6
☞ Discriminación auditiva	45
☞ Cuentos lingüísticos: Educación en valores	88
☞ Praxias bucofonatorias	125
☞ Respiración y Soplo	179
○ Respiración	180
○ Soplo	200
☞ Relajación general y segmentaria	214
☞ Morfología y Sintaxis	221
☞ Léxico y Semántica	245
☞ Expresión oral	262
☞ Bibliografía	362

ATENCIÓN Y

MEMORIA



A través del seguimiento de instrucciones el niño fija y estimula su atención generando así su memoria a corto, mediano y largo plazo.

Moviendo el cuerpo

El maestro realiza movimientos corporales que el niño tenga que imitar. Primero, la maestro se colocará frente a un espejo y empezará a hacer movimientos y que el niño observe el reflejo del movimiento en el espejo, luego pedirle al niño que haga lo mismo, después, le indicará que tiene que hacer lo mismo que ella hace colocándolo frente a ella.

Manos arriba

Se le indica al niño (a) que suba las manos y luego las baje, después de haberlo hecho decirle “bravo” y que aplauda, siempre haciendo énfasis en las palabras “arriba y abajo; el concepto “arriba” estará identificado con un círculo de color rojo y el concepto “abajo” identificado con el color verde, la maestro enseña cualquiera de los dos colores y el niño levanta la mano conforme el color.

La caja ordenada

Primero la maestro coloca objetos en fila sobre una mesa e indica al niño que los vea, luego esta, irá guardando uno por uno en forma ordenada, luego pedirle que él guarde objetos en la caja en el mismo orden en que los guardó la maestro y que después los saque en el mismo orden y los coloque sobre la mesa.

Los osos

Se coloca un osito plástico encima de un cubo y luego que el niño realice lo mismo, luego se coloca un cubo encima de otro y que coloque hasta arriba el oso. La actividad será realizada primero por la maestro.

La muñeca tiene hambre

Se le presenta una muñeca y se le comenta que “tiene hambre”, que no ha comido y que toque el estómago de la muñeca. Luego se enseña otra muñeca de juguete e indica que le dé de comer, luego el maestro realiza diferentes actividades que el niño imita como vestirla, peinarla, cepillarle los dientes, etc.

La pelota

El maestro coloca una pelota en una bolsa con objetos diferentes, luego le indica al niño que saque la pelota; esta será mostrada en una ficha de estimulación para que la vea y así la busque en la bolsa.

Me pongo mi gorra

Que la maestro se ponga una gorra en la cabeza y luego salte, luego indica al niño que se la ponga él y salte, luego que salte de manera alterna 1 vez, 2 veces, 3 veces, etc.

A ver donde está

El maestro enseña un cilindro amarillo, luego lo esconde e indica al niño que lo busque y lo encuentre.

Mete y saca

Se coloca frente al niño una caja con un garbanzo adentro y que afuera esté un coche. Pedirle que saque el garbanzo y que meta el coche en la caja, así mismo con diferentes pares de objetos (5 pares como mínimo).

Juego de encaje

Se da al niño un juego de encaje sencillo para insertar varias figuritas, primero el maestro realiza la actividad para que el niño la observe y luego la imite.

FONOLOGÍA

FONÉTICA

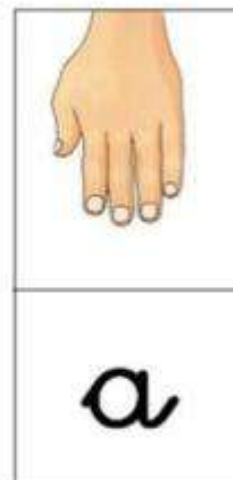
MEMORIA AUDITIVA

A

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /a/.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

- Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "aaaaaaaaaaaaa".
- Explicar qué cara me puesto.
- Onomatopeyas: un niño quejándose "aaaaiiii" un asno "iaaaaaaac".
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta?
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema /a/.



Todas las emisiones articulatorias se basan en tensión-distensión.

Antes de empezar a repetir palabras es necesario comenzar con juegos fónicos, jugar con las sílabas, repetir palabras bisílabas sin sentido, con la misma sílaba pero con distintas entonaciones. Siempre con movimiento corporal, que apoye y facilite la emisión del fonema deseado.

Previamente debe ver el niño/a como pone el/la profesor/a el punto de articulación.

a: Circunducción de brazos, simultáneamente abrir bien la boca emitiendo aaaaaaaa.

Vivenciar la articulación del fonema /A/

Instrumentos: boca, espejo y tarjetas.

- Vamos a respirar profundamente por la nariz y vamos a echar el aire por la boca diciendo a a a...
- Nos miramos la cara en el espejo diciendo a a a...
- ¿Como se ve nuestra boca?
- Onomatopeyas en las que el sonido /A/ sea el dominante: Bostezo, quejido: aaayy aaayy.. . Rebuzno: iaiaaaa, iaiaaaa.
- Mostrarles una tarjeta en la que la /A/ aparezca dibujada.
- Pedirles que repitan palabras que empiezan por /A/: ama, agua, ala, anda, Ana, abuela, adiós, aquí, allá...
- Pedirles que digan palabras que tengan /A/.

El niño llorón

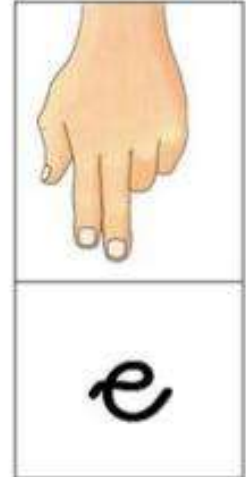
Se emite la vocal “a” en forma prolongada como si llorara un niño, presentarle la imagen en una ficha de un niño llorando.

E

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema / e /.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

- Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "eeeeeeeeeeeeeeee".
- Explicar qué cara me puseo.
- Onomatopeyas: imitamos un niño que llama desde lejos: "Eeeeehhh" o un niño que llora "heeeeee, heeeeee".
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta ?. Yegua, hierba, mama, doncella, martillo, vendré.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / e /.



Brazos caídos, clavículas hacia atrás, como desmayada, la lengua queda caída emitiendo eeeeeeeeeeee.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /i/.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "iiiiiiiiiiiiiiiiiiii".

-Explicar qué cara me pongo.

-Onomatopeyas: imitamos el sonido de una campanilla "tilín, tiliiiiín", el canto de un gallo "kikirikiki".

-Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta ?.

- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema /i/.



i: Índices hacia arriba (posición jota) emitiendo iiii, iiii, iiii, si hay dificultades hacerles sentir la vibración en la cabeza (encima).

El ratoncito

Se imita el chillido de un ratón ;iiii, iiii, iiii!

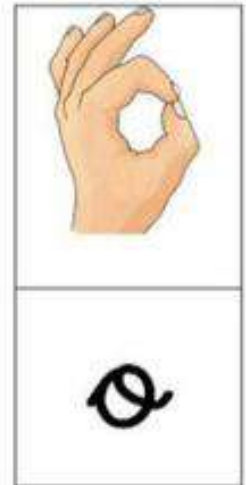




Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema / o /.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

- Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "oooooooooooooooo".
- Explicar qué cara me puseo.
- Onomatopeyas: un niño que llama a la puerta "toque-toque", imitamos el sonido de una verdugos "mooooooc, mooooooc".
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? Hueso, olla, móvil, roca, arroz, corazón.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / o /.



o: Pulgar e índice haciendo la o, colocados en bocina alrededor de los labios y emitiendo oooooooooo.

El asombrado

Se realiza la vocalización como de asombro ;oooooooooooo!





Juegos de articulación. Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema / u /.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

- Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "uuuuuuuuuuuuuuuuuu".
- Explicar qué cara me puesto.
- Onomatopeyas: imitamos un fantasma "uuuuuuh" y un niño que se queja porque la han pisado "uuuuuuuu".
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? Uña, una, luna, mula, avestruz, humo.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema /u/.



u: Un dedo índice en cada mejilla apuntando hacia la boca (cuernos) avanzar y siguen en paralelo, emitiendo uuuuuuuuuuuu.

Vivenciar la articulación del fonema /U/

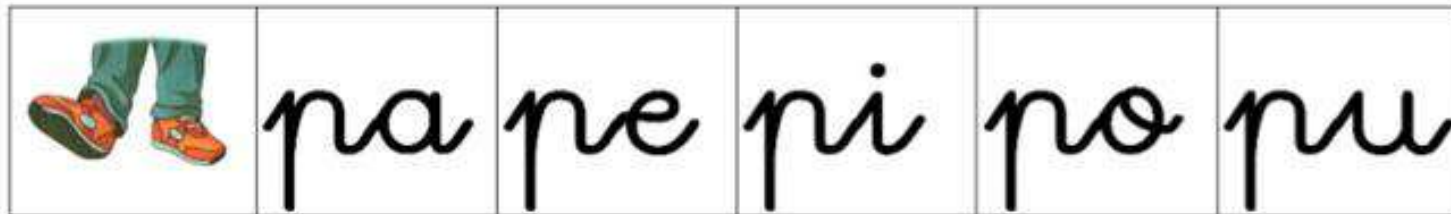
Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

- Vamos a respirar profundamente, inspirando por la nariz y sacando el aire por la boca mientras pronunciamos /U/.
- Ahora nos miramos al espejo mientras pronunciamos /U/ ¿Qué cara ponemos? ¿Cómo se ve nuestra boca? ¿Y nuestros labios?
- Vamos a dibujar nuestra cara diciendo u u u u u...
- Onomatopeyas en las que el sonido /U/ sea el dominante: Imitamos a un fantasma que quiere dar miedo. Imitamos a un niño/a que se queja porque le han dado un pisotón: uuuuyyyy, uuuuyyyy...
- Mostrarles una tarjeta en la que la /U/ aparezca dibujada.
- Pedirles que repitan palabras que empiezan por /U/: Uno, uva, uña, etc.
- Pedirles que digan palabras que tengan /U/.

El fantasma que da miedo

Se emite el sonido ;uuuuuuuu!, como si fuese un fantasma.





Fonema /p/

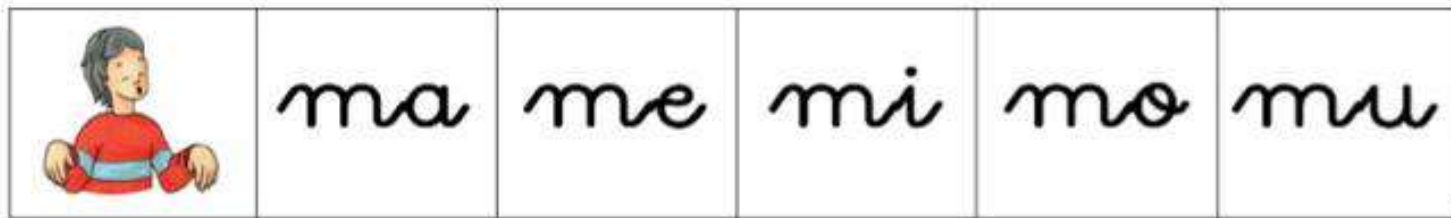
Los labios se juntan y aprietan, se separan y abren la boca. Ambos movimientos de cerrazón y apertura son seguidos.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /p/.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

- Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "ppppppppppp".
- Explicar qué cara me puseo.
- Onomatopeyas: imitamos el silbato de un tren / pip, pip, pip /
- Imitamos un tambor /poommm, ppoommm/.
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? Pie, palo, copa, capa, lobo, empapado.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / p /.

p: Puños apretados junto al pecho, carrillos hinchados - tensión; soltarlos hacia adelante abriendo los puños y emitiendo *pa... pe...* distensión. Comenzar emitiendo sola la vocal con la que se quiere acompañar el fonema.



Fonema /m/

Los labios se juntan y emiten un sonido mediante la salida del aire por la nariz. Los labios no se separan en ningún momento.

M: manos en los carrillos de la cara con la palma hacia adentro.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /m/.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "mmmmmmmm".

-Explicar qué cara me puse.

-Onomatopeyas: imitamos el sonido de una vaca "MMMMM"

-Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? Manta, montaña, pierna, limón, paloma, mono.

-Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / m /.

-Discriminación auditiva del fonema / m /: qué nombres de niños y niñas tienen / m / y qué cosas tienen / m / en su nombre.

m: Pasar la mano suavemente por la mejillas, a lo largo del brazo, como meciéndola y emitiendo mmmmmmmmm... luego: ammm, emmm, immm, ommm.



Fonema /b/

Los labios se aproximan sin llegar a juntarse y de la boca sale un soplo suave que se puede percibir con la mano delante de la misma.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /b/.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "bbbbbbbbbbbb".

-Explicar qué cara me puseo.

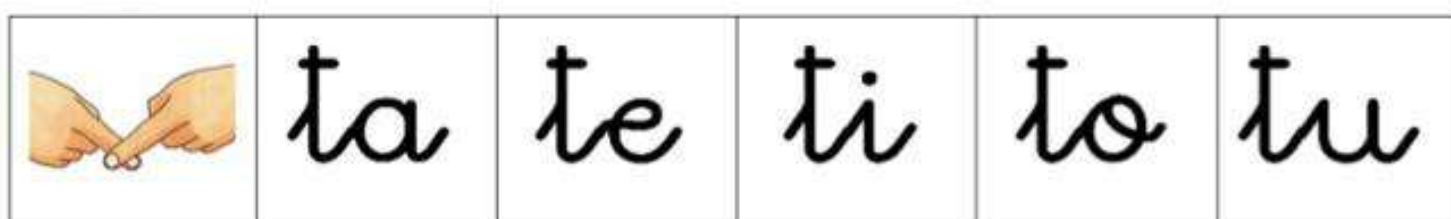
-Onomatopeyas: imitamos una explosión: /buuummm/

- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? Bar, bola, carbón, tambor.

- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / b /.

b: Se hinchan un poco los carrillos y con los labios entreabiertos a la vez que con los índices se oprime suavemente las mejillas emite *bbbbbbbbbb*.

Se opone a p. ; b relajada frente a p tensa.



Fonema /t/

Los dientes de arriba muerden la lengua que se encuentra en posición recta con el ápice fuera de la boca. El sonido que se emite es sordo.

T, dedo índice y corazón de canto cortan en el aire como si fueran unas tijeras.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /t/.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas. Metodología de trabajo:

- Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "ttttttttttt".
- Explicar qué cara me puse.
- Onomatopeyas: imitamos el ruido de un reloj de cuerda: / tic tac, tic tac /.
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta ? Tapa, mesa, bota, ratón, gato, plato.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema /t/.

t: Puños cerrados, golpear sobre los muslos y emitiendo ta-ta-ta... cuando dicen tu-tu-tu, golpean en el brazo de un compañero, en círculo o por parejas.



Fonema /d/

La posición para este fonema es la misma que para el fonema /t/. La diferencia es su sonoridad. Esto se percibe con cierta vibración de la lengua.

Juegos de articulación. Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema / d /.
Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

- Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "ddddddddddddd".
- Explicar qué cara me puse.
- Onomatopeyas: imitamos el sonido de las campanas / din, dong, dang /
- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta ?. Dicho, dinero, tarde, negrilla.
- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / d /.

d: Lengua relajada y asomando el ápice (punta) entre los dientes, el dedo índice paralelo a la lengua junto a la mejilla, se va retirando hacia atrás a la vez que la lengua, relajadamente como en m. Lengua tonta.



Fonema /k/

El ápice de la lengua (punta) se sitúa detrás de los dientes de abajo como si hiciéramos un puente con la lengua, emisión del sonido.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /k/.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "kkkkkkkkkkkkk".

-Explicar qué cara me puesto.

-Onomatopeyas: /cata-Crocco,ccraasss/

-Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? Cara, coche, boca, cuna.

-Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema /k/.

k: Puños apretados delante del pecho, los codos tiran hacia atrás. Emitiendo *ka-ka-ka-ka*.

Si emite t, empujar con el depresor el predorso de la lengua hacia atrás a la vez que se le pide que emita *ta-ta* y sale *ka-ka*.

Cuando ha conseguido el punto de articulación se le pone la mano debajo de la barbilla a la vez que emite la *ka* para que note la vibración.

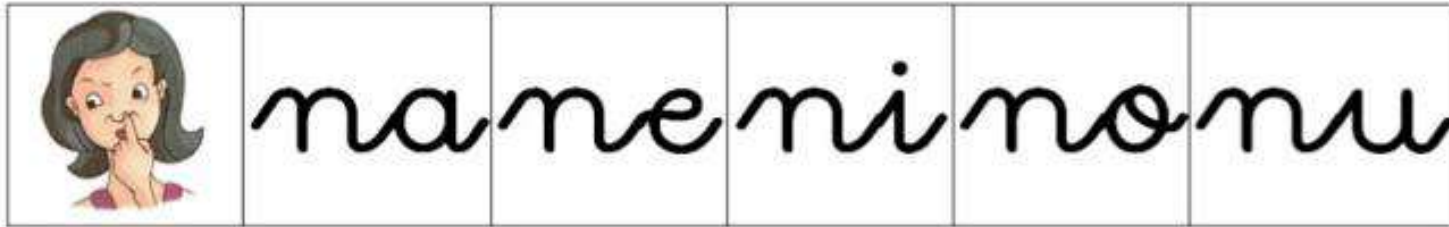


Fonema /g/

La posición para este fonema es la misma que para el fonema /k/. Si emitimos el fonema /k/ de forma continua se consigue la emisión del fonema /g/. Asimismo, se puede emitir este fonema a partir de la realización de gárgaras en la garganta con la posición del cuello hacia atrás.

g, manos sobre la garganta hace el ruido de las gárgaras.

G: Dedos índice y pulgar sobre la garganta para sentir las vibraciones a la vez que se emite el fonema. Hacer gárgaras, para sensibilizar la zona y hacerse consciente de las vibraciones.



Fonema /n/

Posición tipo

Labios: entreabiertos, permitiendo ver incisivos inferiores.

Dientes: separación aproximada de 5 mm.

Lengua: el ápice se une a los alvéolos superiores y los bordes a los molares, impidiendo la salida del aire por la boca.

Velo del paladar: desciende, permitiendo la salida del aire por las fosas nasales.

n, dedo índice sobre la nariz.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /n/.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "n".

-Explicar qué cara me puse.

-Onomatopeyas: imitamos una ambulancia: / niño niño nino /

-Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta ? Nido, nariz, lana, mono, uno, niño.

- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / n /.

n: Sonarse. Poner la lengua en posición de l, inspirar por la nariz y soplar por la nariz haciendo moverse papelitos que se ponen sobre el dorso de la mano. Empezar con inversas.

Si no expulsa el aire por la nariz, taponar la boca, explicándoselo previamente para que no se angustie.

Emitir nosotros nnnnnnnnnn y hacer que nos ponga el dedo en la nariz, para que sienta la vibración. Mecerse con el dedo índice sobre una narina.

RINOLALIA: Comenzar relajando al niño/a masajeándole el cuello por detrás y en las sienes.

Masajear el paladar circularmente, comenzando por el paladar duro, hacerlo 10 veces al comienzo e ir aumentando hasta llegar a 100.

Masajes longitudinales en el velo del paladar, con un ganchillo de plástico. Provocar la arcada.

Hacerle emitir muchas veces kkkkkkkkkkkk.



ñ, arrugar la nariz.

Y discriminación visual del grafema.

Hacer muchos juegos fónicos con la *n* antes de pasar a la *ñ*.

	fa	fe	fi	fo	fu
---	----	----	----	----	----

Fonema /f/

Labios y dientes: el labio inferior se repliega ligeramente, colocándose bajo los dientes superiores.

Lengua: detrás de los incisivos inferiores.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /f/.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas. Metodología de trabajo:

-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "ffffffffffffffffffff".

-Explicar qué cara me puesto.

-Onomatopeyas: imitamos un gato cuando se enfada: / FFFFffff /

-Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta ?. Fuego, humo, sofá, chófer.

-Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / f /. ¿Qué nombres de niños y niñas tienen /f/?

f: Dar zarpazos como el gato, alternativamente con un brazo y el otro a la vez que apoyando los dientes superiores en el labio inferior emiten: ffff-ffff-ffff-ffff.

	ja	je	ji	jo	ju
---	----	----	----	----	----

Fonema /X/

Labios y dientes: Un poco separados.

Lengua: toca los alvéolos inferiores y el postdorso se acerca al velo del paladar permitiendo la salida del aire.

j, coger el cuello con la mano como si apretásemos.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /x/.

Instrumento: Boca, espejo, tarjetas.

Contenido: Realización del fonema /x/.

♣ Respiraremos profundamente, inspirando el aire por la nariz y sacándolo de forma continuada por la boca y también por la nariz mientras pronunciamos [x]: "cajjjjjjjjjjjjjjjjja"

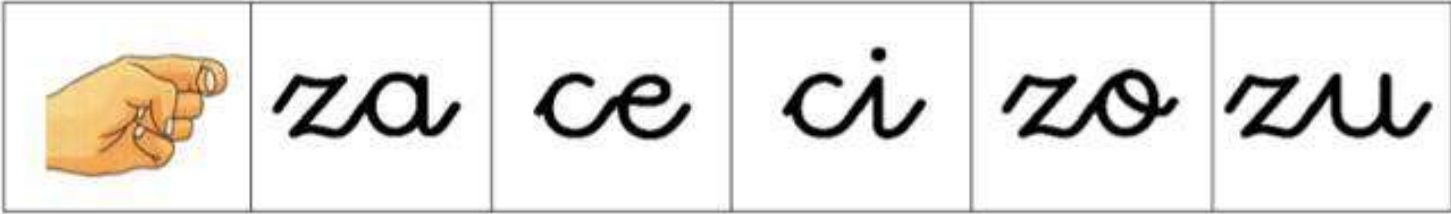
♣ Ahora, sacamos nuestro espejo de bolsillo y nos miramos mientras pronunciamos [x]. ¿Cómo está nuestra boca? ¿Sale del aire entre la lengua y el paladar?

♣ Dibujaremos nuestra cara diciendo [x].

♣ Jugaremos ahora al juego de las tarjetas. ¿Qué vemos en esta tarjeta ?

♣ Discriminación auditiva del fonema / x / : Quien tiene / x / a su nombre? Y discriminación visual del grafema "j".

j: Dedo índice debajo de la barbilla en el ángulo de unión con el cuello, emisión del fonema para percibir el movimiento de elevación de la base de la lengua.



Lengua: se estrecha y se sitúa entre los incisivos superiores e inferiores, sin cerrar por completo la salida del aire.

♣ Discriminación auditiva del fonema / z /: Quien tiene / z / a su nombre? Y discriminación visual del grafema "z" y "s" en posición intervocálica.

Trabajar primero con inversas y mixtas.

	sa	se	si	so	su
---	----	----	----	----	----

Fonema /s/

Labios: entreabiertos.

Dientes: ligeramente separados.

Lengua: El ápice se apoya ligeramente en los alvéolos inferiores, formando un estrecho canal central, por donde sale el aire.

S, colocar el dedo índice en la boca con gesto de silencio.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /s/.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "ssssssssssss".

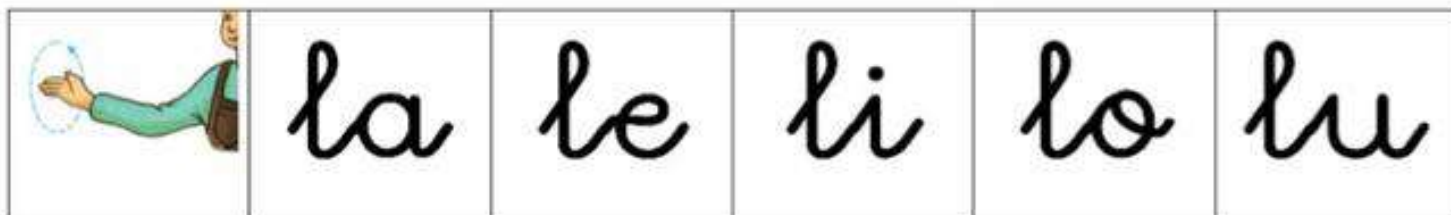
-Explicar qué cara me puse.

-Onomatopeyas: acallar /sssssssssilencio/.

-Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? Saco, sapo, bolso, sopa.

-Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema /s/.

s: Con los labios estirados y la lengua relajada (tonta), soplar con los dientes unidos sobre un papelito en el dorso de la mano, que se coloca en la barbilla. Movimiento del cuerpo ondulante. Trabajar primero las inversas. Si hay mucha tensión relajar trabajando alternando con la m.



Fonema /l/

Labios: entreabiertos, con una separación aproximada de 1cm. dejando ver los dientes y la cara inferior de la lengua.

Dientes: con una separación aproximada de 5 mm.

Lengua: el ápice (punta) se apoya en los alvéolos de los incisivos superiores, quedando a ambos lados una abertura por donde sale el aire.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /l/.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas.

-Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "llllllllllllllllllll".

-Explicar qué cara me puesto.

-Onomatopeyas: cantar canciones: lalalala...

- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? lupa, lápiz, león, miel y cielo.

-Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema /l/.

Discriminación auditiva del fonema /l/; qué nombres de niños y niñas tienen /l/.

L: Palma de las manos a la altura del pecho, suben simultáneamente hacia arriba, como si acompañaran el movimiento de la lengua que sube hacia los alvéolos superiores.

	cha	che	chi	cho	chu
---	-----	-----	-----	-----	-----

Fonema /ch/

Labios y dientes: con ligera separación que aumenta al pronunciar el fonema.

Lengua: el dorso se apoya en el paladar óseo y los bordes laterales tocan los molares superiores ocasionando una oclusión.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /ch/.

Instrumento: Boca, espejo, tarjetas.

♣ Respiraremos profundamente, inspirando el aire por la nariz y sacándolo de forma continuada por la boca y también por la nariz mientras pronunciamos /tʃ/: "cochhhhhhhhhhhhhhhhe"

♣ Ahora, sacamos nuestro espejo de bolsillo y nos miramos mientras pronunciamos /tʃ/. ¿Cómo está nuestra boca? ¿El aire queda parado antes de salir rozando el paladar y la lengua?

♣ Dibujaremos nuestra cara diciendo /tʃ/.

♣ Juguemos ahora al juego de las tarjetas. ¿Qué vemos en esta tarjeta?

♣ Discriminación auditiva del fonema /tʃ/: ¿Quién tiene / ch / en su nombre?
Y discriminación visual del grafema "ch".

ch: Puño junto a la boca, emitir el fonema, a la vez que se abre el puño explosionando los cinco dedos notar el aire caliente que sale.

----- LL -----



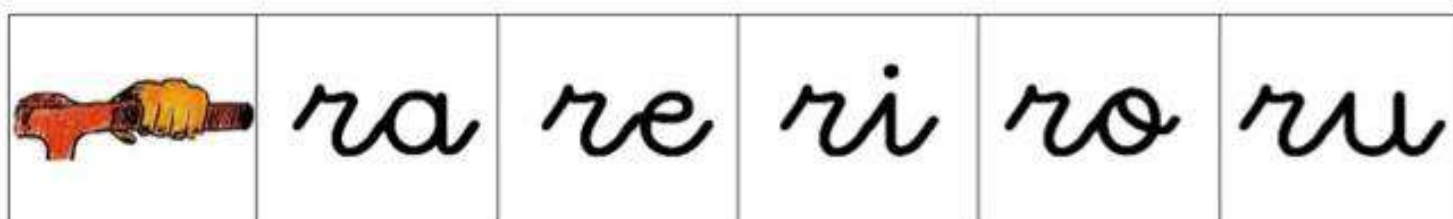
Fonema /ll/

Labios y dientes: ligeramente separados.

Lengua: el ápice detrás de los incisivos inferiores y el dorso toca el paladar, dejando un canal lateral que permite la salida del aire.

ll, palma de la mano extendida hacia arriba con movimiento.

ll: Hacerle emitir *i* con la lengua en posición *l*.



Fonema /r/

Labios: labios entreabiertos (10-12 mm.) y relajados permitiendo ver los incisivos.

Dientes: con una separación aproximada de 5 mms.

Lengua: su ápice (punta) se apoya suavemente en los alvéolos de los incisivos superiores. Sus bordes tocan la cara interna de los molares, impidiendo la salida lateral del aire.

r, con el puño cerrado lo giramos.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /r/.

Instrumentos: boca, espejo, tarjetas. Metodología de trabajo:

- Respirar profundamente y sacar el aire por la boca diciendo "rrrrrrrrrrr".
- Explicar qué cara me puseo.

- Onomatopeyas: imitamos una moto / BRURRUUMMM, RRRRRR /

- Juego de las tarjetas: ¿qué vemos en esta tarjeta? pera, lirón, cero...

- Discriminación visual del grafema que corresponde al fonema / r /.

Objetivo: Vivenciar la articulación del fonema /r/.

Instrumento: Boca, espejo, tarjetas.

Contenido: Realización del fonema /r/.

♣ Respiraremos profundamente, inspirando el aire por la nariz y sacándolo de forma continuada por la boca mientras pronunciamos [r]: "rrrrrrrrrrrrrrr"

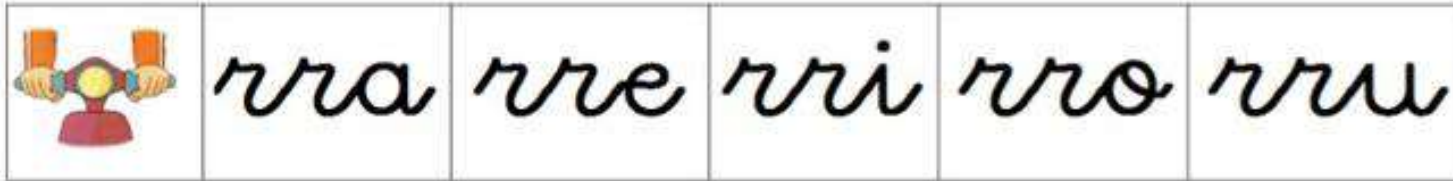
♣ Ahora, sacamos nuestro espejo de bolsillo y nos miramos mientras pronunciamos [r]. ¿Cómo está nuestra boca? ¿Y nuestra lengua? ¿Vibra suavemente o fuerte? Por donde sale el aire?

♣ Dibujaremos nuestra cara diciendo [r].

- ♣ Onomatopeyas que tienen como sonido dominante [r]: Imitemos el sonido de una trompeta: tarariiiií, taraaaaaaraaaa.
- ♣ Jugaremos ahora al juego de las tarjetas. ¿Qué vemos en esta tarjeta ?.
- ♣ Discriminación auditiva del fonema / r / : Quien tiene / r / a su nombre? Y discriminación visual del grafema.

r:

- 1) A partir de // Poner la lengua en postura de l, mano a la altura de la boca, hacer movimiento vibratorio como temblor, mover los dedos y a la vez la lengua temblona.
- 2) Poner la lengua en posición l pero decir z muy suave, sin soplar por los lados (papel en el dorso de la mano) y que el mismo niño/a se coja los carrillos para evitar la salida de aire.
- 3) Se pone la lengua en posición l y el niño/a va a decir a la vez que el profesor/a con el depresor hace un movimiento de vibración (pequeñas presiones) en el dorso de la lengua.



Fonema /rr/

Labios: labios entreabiertos (10-12 mm.) y relajados permitiendo ver los incisivos.

Dientes: con una separación aproximada de 5 mm.

Lengua: su ápice se apoya suavemente en los alvéolos de los incisivos superiores. Sus bordes tocan la cara interna de los molares, impidiendo la salida lateral del aire.

rr: Trabajar vibraciones de lengua y labios *brrrrrrr* (frío) para que haga un sonido de retroalimentación y no emitan sonidos guturales. A veces sacan el aire lateral y vibran las partes laterales de la lengua y no despegan la punta de la lengua.

Con el sonido de z hacer *rrrrrrr*, con el fin de que saquen tensión de aire y que no se les quede la lengua rígida (Primero saca la lengua y luego retrocede hacia el paladar). Acompañar esto con un movimiento de manos, primero hacia delante y luego hacia atrás.

Haciéndole decir z sujetar y soltar bruscamente el ápice lingual con el depresor.

Decir *nnnnnnnnn* y empujar un poquito con el depresor impulsando la lengua levemente hacia abajo. (Se trata de la r).

JUEGOS

Reproducir series de sonidos

El profesor emitirá una serie de sonidos que los/las niños/as deberán repetir a continuación en el mismo orden.

Se empezará con series de dos, tres sonidos (tres años), para ir ampliando posteriormente el número (nunca superior a seis).

Los sonidos pueden ser de muy diferentes tipos:

- Golpear la mesa, dejar caer un lápiz, correr la silla...
- Musicales: tocar el pandero, el triángulo, la flauta...
- Naturales: palmadas, silbidos, pitos... estornudar, coser
- Ruidos del entorno y onomatopeyas.
- Repetir series de palabras del mismo campo semántico en el mismo orden en que el/la maestro /a lo diga :
 - a) gato, perro, gallo.
 - b) ojos, nariz, boca.
 - c) uva, naranja, plátano.
 - d) casa, puerta, ventana.

Recordar el sonido que falta

El profesor producirá delante de los/las niños/as una serie de sonidos, reales u onomatopéyicos, por ejemplo: chucuchú, chips, tam tam... A continuación pedirá a los/las niños/as que los repitan y en el mismo orden. Les propondrá después un cambio: él volverá a repetir la serie incompleta y los/las niños/as tendrán que averiguar el sonido que falta.

El nuevo sonido

El profesor producirá delante de los/las niños/as una serie de sonidos, reales u onomatopéyicos. A continuación pedirá a los/las niños/as que los repitan y en el mismo orden. Les propondrá después un cambio: él volverá a repetir la serie, pero introduciendo además un nuevo sonido, y los/las niños/as tendrán que indicar el sonido añadido.

Nos vamos de viaje o nos vamos de compras

Meter en una caja objetos que nos llevaríamos a un viaje o imágenes de ellos o cosas que hemos comprado, y que los/las niños/as los recuerden en el mismo orden que lo introducimos.

Canciones, retahílas, poemas.

Aprender fragmentos de canciones, retahílas, poemas en los que haya secuencias de palabras para aprender en un orden determinado. Ej. Canción *Si estás contento da palmadas, taconeas, decir un nombre, decir otro, decirlo todo,...*

Historia del bosque

Un bosque. Un día nuestra amiga A y nuestro amigo o se cogieron de la mano y se fueron a pasear por el bosque, se despistaron y se perdieron. A buscaba a O y O a A.

Vamos a buscar a los dos sonidos. Vosotros sois detectives y tenéis que encontrarlos.

Los dos vieron unas cuevecitas y se metieron en ellas. Vamos a descubrir dónde se ha escondido cada una. Si nuestro sonido *a*, está en la cueva triángulo o en la cueva cuadrado. ¿Dónde se ha oído la *a*? ¿Dónde se ha ido la *o*?

a...o

o...a

o...a

a...o

o...a

o..o..a

a..o...o

JUEGO DE LA SILLA. PALABRAS QUE EMPIECEN POR A

Escuchar una música alrededor de una silla. Se para la música y los niños se sientan cuando escuchen palabras que empiecen por el fonema trabajado. Ej: Se sientan cuando suene *a*. Enumeramos: ALA, OLA, ASA, AMA, ARO, OSO, ORO, OSA, ATA

Ganará el que sin haber equivocado nunca, se sienta en la silla última.

Jugamos con las sílabas. Jugamos con los sonidos.

Se dividirá la clase en dos grupos. Un grupo de alumnos/as será la sílaba *ba* y el otro la sílaba *pa*, de manera que tendrán que decir unos/as *ba* y otros *pa* según las indicaciones de la maestra. Ej. Cuando yo diga *ba* los/as niños/as del equipo amarillo dirán *ba* y levantarán la mano y cuando diga *pa*, dirán *pa* y levantarán la mano los del equipo rojo.

Se llamará la atención al alumnado sobre la forma de poner la boca, los labios al pronunciar una sílaba u otra.

Si podría continuar esta actividad si el grupo lo posibilita pronunciando las sílabas sin emitir voz para que por la forma de poner los labios sepan de que sonido se trata y levanten la mano el grupo que le corresponda.

Las oposiciones fonológicas a nivel de sílaba podrían trabajarse según la siguiente planificación:

PRIMER TRIMESTRE

Oposiciones vocálicas

Ej. Lupa- lopa

Oposiciones fonológicas: p-m-b

SEGUNDO TRIMESTRE

Oposiciones fonológicas: t, d, k

Oposiciones fonológicas: s-z-f

TERCER TRIMESTRE

Oposiciones fonológicas: k, g, j

Oposiciones fonológicas: ñ, ll, ch

El alumnado de 4 y 5 años aprenderán a identificar los sonidos de la sílaba oral con la sílaba escrita, mediante juegos como el **bingo fonológico**.

Se elaborarán cartones de bingo en los que se pondrán la sílaba o sílabas que se estén trabajando. Se pondrán papelitos con las sílabas trabajadas en una caja y de ahí se extraerán y se leerá en alto. Los/as alumnos/as tendrán que poner una ficha o algo similar en la parte del cartón en la que esté situada la sílaba que se ha dicho.

b	p	p	p	b	p
a	a	a	a	a	a

Se realizarán **dictados fonológicos** mezclando sílabas opuestas para que aprendan a reconocerlas e identificarlas.

Este procedimiento se llevará a cabo con todas las sílabas y cuando se trabajen los fonemas en 5 años se realizarán también **dictados fonémicos** muy sencillos con palabras monosílabas. Se hará deletreo oral de los sonidos que los/as niños/as reproducirán a nivel escrito. Ejemplo: se dirá los sonidos de la palabra sol, s-o-l y los/as niños/as escribirán sol
Asimismo se puede trabajar la identificación de sílabas y /o fonemas mediante la localización por escrito de la posición en la que se encuentran en una palabra dada.

Ejemplo: ¿dónde se oye pa en palo? Señalarlo con una X

X	
---	--

¿Dónde se oye el fonema p (sonido para trabajar con los/as niños) en palote?
Señalarlo con una X

X		
---	--	--

IMITACIÓN DE SONIDOS

Proponer a los niños un juego de imitación. Han de reproducir sonidos familiares: “¿Cómo hace...?” ¿Cómo suena...?” Se trata de emitir sonidos onomatopéyicos, que son preparatorios o reforzadores para la articulación de determinados fonemas.

Por ejemplo:

- la lluvia (clic, clic, clic...)
- el viento (sssss...)
- el mar, las olas (boom, boom...)
- despertador (ring...)
- bomberos (nino-ni-no-nino...)
- moto (rum, rum...)
- tren (chaca, chaca...)
- campanilla (ti-lim-ti-lim...)
- silbato (pi-pi-pi...)
- cohete (chssss...)
- sonidos de animales: vaca, oveja, gallo...

CORRECTA PRONUNCIACIÓN DE FONEMAS

Cualquier momento puede ser bueno para dedicar unos breves minutos a ejercicios de correcta pronunciación fonética. Pueden realizarse asociados a los ejercicios de motricidad bucofacial y de respiración.

1. Al mismo tiempo que se ejercita la movilidad de las mandíbulas y se colocan los labios en diferentes posiciones, pedir a los niños que emitan el sonido A, el sonido O o el sonido U.
2. Emitir de forma rápida los sonidos A-O-U, modificando rápidamente la articulación.
3. Pasar rápidamente de la articulación de la A a la E y a la I, pronunciando esas vocales.
4. Emitir sonidos vocálicos combinados; AU-AO, AE-AI, OE-OI y UEUI.
5. Al mismo tiempo que se espira (se suelta el aire por la boca), articular los fonemas P, M, y B frente a una vela.
6. A la vez que se sopla lentamente frente a una vela, articular los sonidos F y V.
7. Articular rápida y repetidamente el fonema T (tt-tt-tt).
8. Articular los fonemas K y G aislados y asociados a vocales.
9. Articular los fonemas C y D aislados y asociados a vocales.
10. Articular el fonema L aislado y asociado a vocales.
11. Articular los fonemas S y CH aislados y asociados a vocales.
12. Articular los fonemas N y LL aislados y asociados a vocales.
13. Articular el fonema J aislado y asociado a vocales.
14. Articular los fonemas R y RR aislados y asociados a vocales.
15. Articular los fonemas Y y Ñ aislados y asociados a vocales.
16. Articular el fonema X aislado y asociado a vocales.

PRONUNCIACIÓN DE SÍLABAS INVERSAS

Se trata de pronunciar correctamente los fonemas consonánticos en sílabas inversas (vocal-consonante). La maestra pronunciará palabras con este tipo de sílabas y los alumnos las repetirán correctamente: isla, aspa, olmo, ermita, árbol...

Se pueden utilizar tarjetas con dibujos alusivos, para que el niño, al mismo tiempo que pronuncia cada palabra, muestre la tarjeta correspondiente.

PRONUNCIACIÓN DE PALABRAS CON SÍLABAS CERRADAS O TRABADAS

Una vez que el niño domina la correcta articulación de cada fonema, conviene entrenar la pronunciación de diversos grupos fónicos: sílabas cerradas (consonante-vocal-consonante) y sílabas abiertas dobles (consonante-consonante-vocal).

Discriminar vocales

Se dividirá la clase en grupos y se asignará una vocal a cada grupo. Los niños de cada grupo levantarán el brazo cada vez que oigan la vocal que les ha correspondido.

La maestra irá nombrando: I, O, A, E, U, A, I, E, O, A, U... Cada grupo irá levantando el brazo cada vez que oiga su letra.

Discriminar el fonema inicial de las palabras: “¿Cuál es el sonido inicial?”

Pedir a los niños que identifiquen el primer sonido de las palabras que oirán a continuación. La maestra va diciendo en alto cada palabra, una a una, y los niños repetirán a continuación el sonido inicial.

Variantes:

- A los tres años se puede realizar esta actividad con fonemas vocálicos.
- La maestra dirá tres palabras y los niños deberán reconocer la que comienza con el fonema objeto de trabajo.

Sopa de letras

Proponer a los niños “buscar” un determinado sonido (fonema) entre los de una serie dada. La maestra irá emitiendo lentamente una serie de sonidos y los niños levantarán el brazo cuando oigan ciertos fonemas; por ejemplo: /k/, /m/, /p/. Ejemplo: a, c, m, t, e, b, l, i...

Las primeras veces que se realice la actividad conviene introducir un fonema o dos distintos, para progresivamente ir aumentando su número y similitud, siempre de acuerdo con el fonema o grupo de fonemas que se esté trabajando y los que ya se conocen.

Variante:

Pedir dos respuestas diferentes para dos sonidos concretos; por ejemplo: levantar un brazo al oír m y dos brazos al oír n.

Discriminación de fonemas iniciales con apoyo visual

Presentar a los niños una lámina con numerosos dibujos. El profesor indica un fonema determinado y los niños tendrán que señalar y decir el nombre sólo de los dibujos con el mismo sonido.

Juego de tarjetas (discriminación fonética)

Recortar dibujos o fotografías de revistas, periódicos, libros... procurando que en cada recorte quede un solo objeto o ser vivo. Pegarlos en pequeños cartones o trozos de cartulina.

Clasificar las tarjetas en varios grupos, de acuerdo con el sonido inicial de cada nombre. Procurar que en cada grupo haya tres o cuatro tarjetas e incluir a continuación otra que corresponda a un dibujo cuyo sonido inicial sea diferente.

Entregar cada grupo de tarjetas a un niño. Éste se colocará enfrente de sus compañeros y mostrará cada tarjeta, al mismo tiempo que dice en voz alta su nombre. Después de nombrar todos los dibujos, identificará y separará la tarjeta que corresponde al sonido inicial diferente.

Juegos con el eco

Los niños tienen que fijarse en la terminación de la palabra dicha por la maestra, para repetirla como el eco de las montañas. Por ejemplo: pantalón, los niños dirán: ón, ón.

El saco de las palabras

Se divide la clase en dos equipos. La maestra dibuja en la pizarra dos bolsas o sacos, uno para cada equipo.

Se propone a los niños: "Vamos a decir palabras que empiecen por la letra m" (por ejemplo).

Un niño de cada equipo va diciendo una palabra que empieza por ese sonido. Por cada acierto, la maestra hace una cruz dentro del dibujo del saco de uno u otro equipo.

El juego acaba cuando ya no se les ocurren más palabras, ganando el equipo que más cruces tenga en el saco.

Trabajo sobre fichas

La actividad consiste en realizar una ficha de trabajo.

El niño deberá colorear, tachar, rodear... solamente los dibujos cuyo nombre empiece por el mismo sonido inicial que el dibujo del recuadro; por ejemplo, taza (/t/). Se puede escribir la letra correspondiente al fonema.

Variante:

Realizar fichas similares a la anterior atendiendo al sonido final y medio de la palabra.

Discriminar el fonema final de una palabra

La maestra irá diciendo lentamente, una a una, una serie de palabras. Los niños repetirán en cada caso el sonido final.

Variante: La maestra dirá series de tres-cuatro palabras que terminen en el mismo fonema, excepto una, y los niños deberán averiguar cuál es esta palabra que suena distinta al final.

Discriminar fonemas en medio de una palabra

La maestra irá diciendo una serie de palabras, y los niños repetirán el sonido que va en medio de cada palabra. Conviene utilizar palabras de tres fonemas, ya sean monosílabas o bisílabas. Por ejemplo: sol, aro, Ana, mar...

Discriminación de fonemas de sonoridad parecida

La maestra dirá una serie de palabras que pongan en contraste algunos fonemas de sonoridad parecida. Los niños tendrán que discriminar un fonema determinado, designado por la maestra.

Algunos sonidos que conviene discriminar: “rr-r”, “ll-ñ”, “j-g”, “ñ-n”, “b-g”.

Buscar el sonido diferente

Proponer a los niños que averigüen si los pares de palabras que van a oír son iguales o diferentes. En caso de que sean diferentes, los niños tendrán que repetir las palabras remarcando los sonidos que sean distintos: “vas-gas”, “dan-van”, “ven-ven”, “gol-col”, “iba-iba”, “mar-mal”.

Medir palabras

Explicar a los niños que igual que hay unos lápices más largos que otros, existen palabras cortas y palabras largas. No tenemos metro para medir las palabras, pero podemos utilizar golpes o palmadas. Aclarar que cada vez que se emite un sonido es un golpe.

Juego: “De La Habana ha venido un barco...”

Se trata de reconocer sonidos y de buscar palabras que empiecen igual. La maestra inicia el juego diciendo: “De La Habana ha venido un barco cargado de...” (Por ejemplo, de marineros). Los niños deberán ir diciendo palabras que empiecen por “ma”.

Juego de las palabras encadenadas

Un niño nombra una palabra que empiece con un determinado sonido; el siguiente niño tendrá que decir otra palabra que empiece por la misma sílaba con que terminó la palabra que dijo su compañero.

Ejemplo: amigo-goma-mago-gorila-lámina-nata-taza-zapato...

Responder con gestos a distintos fonemas, sílabas o palabras

La maestra pedirá a los alumnos que respondan con determinados gestos o movimientos sencillos a ciertos grupos fonéticos, sílabas o palabras.

Por ejemplo: - al oír ma: sentarse.

- al oír na: levantarse
- al oír par: manos hacia arriba
- al oír mar: manos hacia abajo
- al oír tul: brazos arriba
- al oír sur: brazos en cruz
- al oír azul: brazos adelante
- al oír tas: cerrar los puños
- al oír tras: abrirlos

Para mayor motivación, puede presentarse la actividad a los niños diciendo: "Sois marionetas que vais a moveros según lo ordene el director de la obra, que soy yo".

La maestra pronunciará lentamente los grupos fonéticos, alterando el orden de su enumeración.

Iniciación al dictado

Se trata de que los niños respondan a determinados estímulos fonéticos (sílabas o palabras) con un trazo o signo gráfico, de acuerdo con un código previo.

La maestra emitirá los sonidos y los niños irán trazando al mismo tiempo los grafismos sobre el papel.

Reproducir series de sonidos

La maestra emitirá una serie de sonidos que los niños deberán repetir a continuación en el mismo orden.

Se empezará con series de dos, tres sonidos (tres años), para ir ampliando posteriormente el número (nunca superior a seis).

Los sonidos pueden ser de muy diferentes tipos:

- golpear la mesa, dejar caer un lápiz, correr la silla...
- musicales: tocar el pandero, el triángulo, la flauta...
- naturales: palmadas, silbidos, pitos...

Recordar sílabas o palabras

Pronunciar tres sílabas o palabras familiares al niño. Pedir a los niños que las repitan en el mismo orden en que la maestra las ha pronunciado. Ir aumentando el número de sílabas o palabras hasta un máximo de seis o siete.

Reproducir series sonoras con intensidades diferentes

Recordar primeramente a los niños las diferencias de intensidad (fuerte-débil) de los sonidos.

Por ejemplo: la maestra da un golpe fuerte con el tambor, comenta la intensidad fuerte y los niños responden con una palmada fuerte. Golpea después débilmente el tambor y los niños dan una palmada débil.

A continuación la maestra hará distintas combinaciones de golpes fuertes y débiles, y los niños reproducirán con palmadas las mismas intensidades de los sonidos que han oído.

- **Los fonemas sordos** son aquellos donde hay ausencia de vibración de cuerdas vocales, tales como /p/ /f/ /t/ /s/ /ch/ /j/ /k/; y
- **Los fonemas sonoros** son aquellos en los cuales sí hay vibración de cuerdas vocales, como por ejemplo /b/ /m/ /n/ /d/ /l/ /r/ /rr/ /ñ/ /ll/ /g/.

SONIDOS SORDOS Y SONOROS

Realice la siguiente práctica.

Coloque su mano en la garganta y sienta si hay vibración o no en los siguientes fonemas:

/s/, /m/, /g/, /k/

¿Qué sintió en cada fonema?

¿En cuál de los fonemas considera que hay vibración?

Como pudo notar, en los fonemas /s/ y /k/ no se sintió vibración, mientras que si se percibió vibración en los fonemas /m/ y /g/.

Esto permite concluir que los fonemas /s/ y /k/ son sordos y que los fonemas /m/ y /g/ son sonoros.

¿Vibran las cuerdas vocales?

Coloque su mano en la garganta (procure colocarla en el lugar donde se encuentren las cuerdas vocales) y practique cada uno de estos fonemas y las vocales también.

/p/ /f/ /t/ /s/ /ch/ /j/ /k/

/b/ /m/ /n/ /d/ /l/ /r/ /rr/ /ñ/ /ll/ /g/.

DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

El gorgorito saltarín

Se le indica al niño que debe dar un salto cada vez que escuche el sonido de un gorgorito.

El detective

Se debe sentar al niño en una silla y tener preparada una caja con diversos objetos entre los cuales se encuentre una bolsa plástica (ubicada atrás del niño), luego se harán sonidos con la bolsa y se vuelve a colocar dentro de la caja. El niño se voltea y tendrá que sacar el objeto que produjo el sonido.

Palmas

Se le muestra al niño fichas en las que se encuentran manitas impresas que indican numerales del 1 al 5 con los dedos levantados. Luego se le indica al niño que tiene que dar palmas según el número de dedos levantados.

La marcha de Instrumentos

El maestro suena varios instrumentos musicales (chinchín, tambor, matraca, campana), primero el niño conocerá el sonido de cada instrumento, luego el niño debe identificar cada sonido con los ojos cerrados.

La gallinita ciega

Se tapa los ojos al niño, la maestra se coloca en diferentes lugares, desde allí llamará a la niña, la niña tendrá que llegar hasta la maestra, identificando la procedencia (ubicación) de la voz.

Estatuas

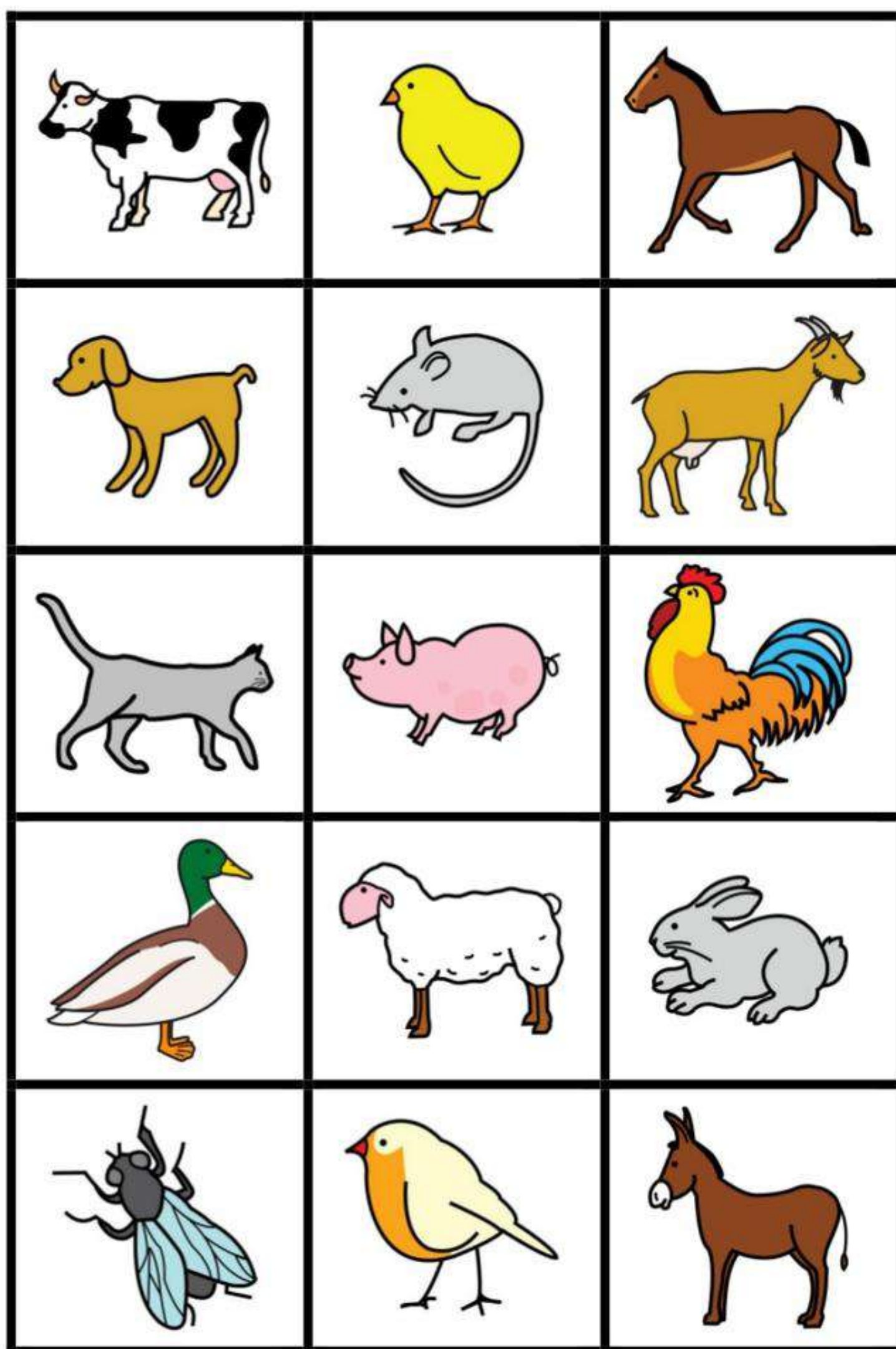
Cuando escuchamos el sonido del tambor nos movemos, cuando no lo escuchamos nos convertimos en estatuas, ¿qué estatua eres tú?

Imitamos sonidos

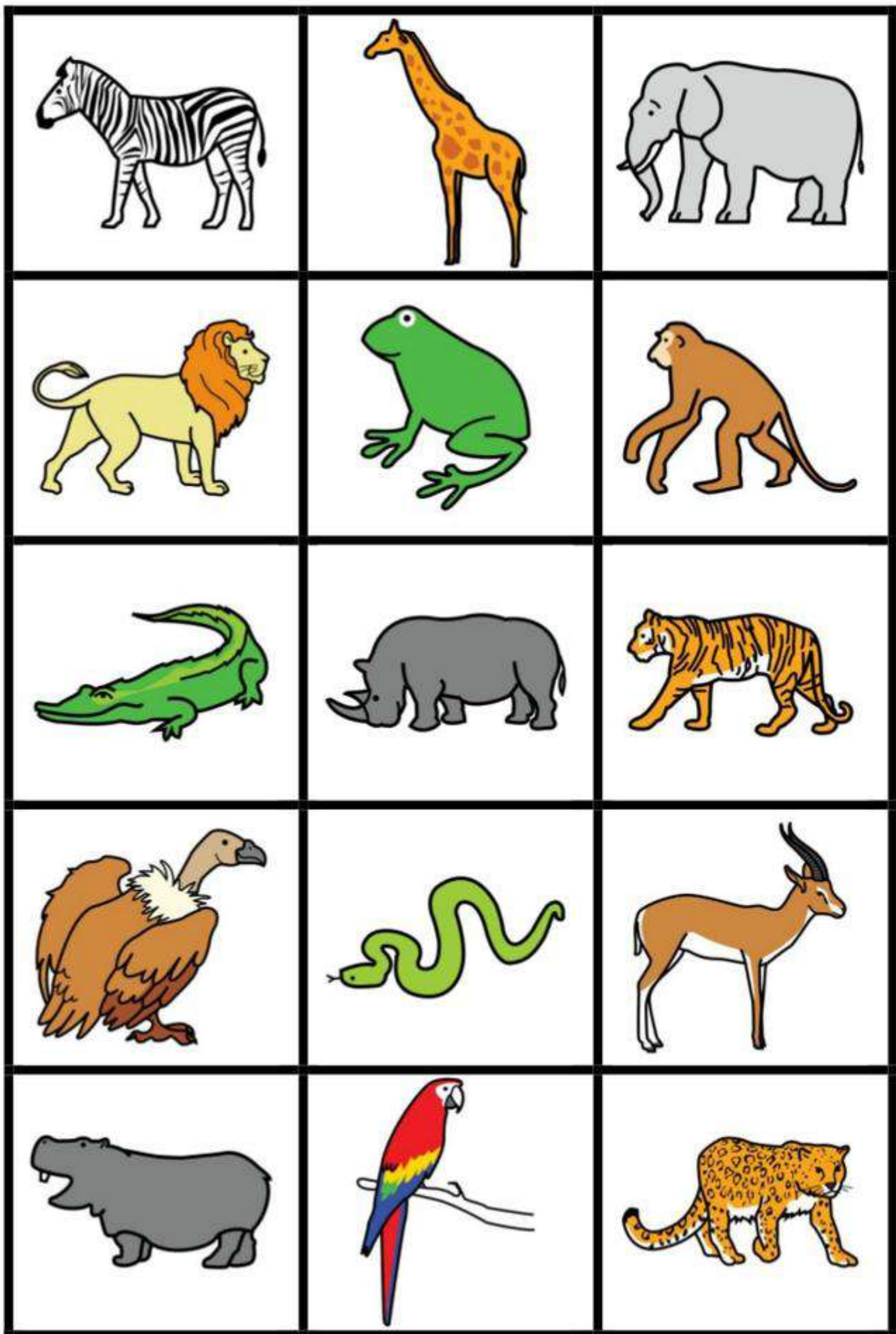
Imitamos los sonidos que realizamos: hablar, cantar, silbar, roncar, toser, aplaudir, sonarse la nariz o chasquidos con los dedos.

Con lotos sonoros conocer e identificar sonidos ambientales y de animales.

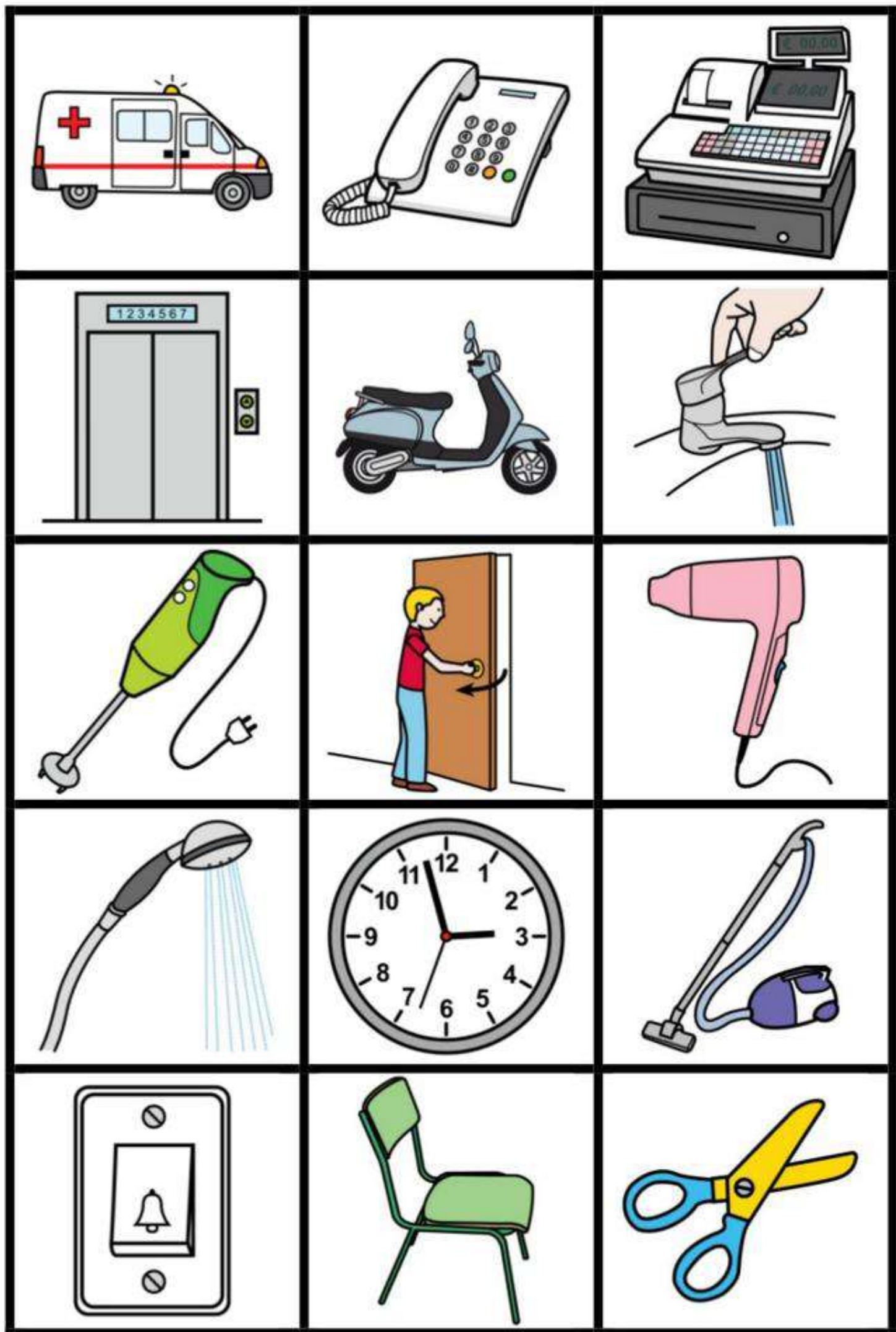
ANIMALES DOMÉSTICOS



ANIMALES SALVAJES



SONIDOS COTIDIANOS

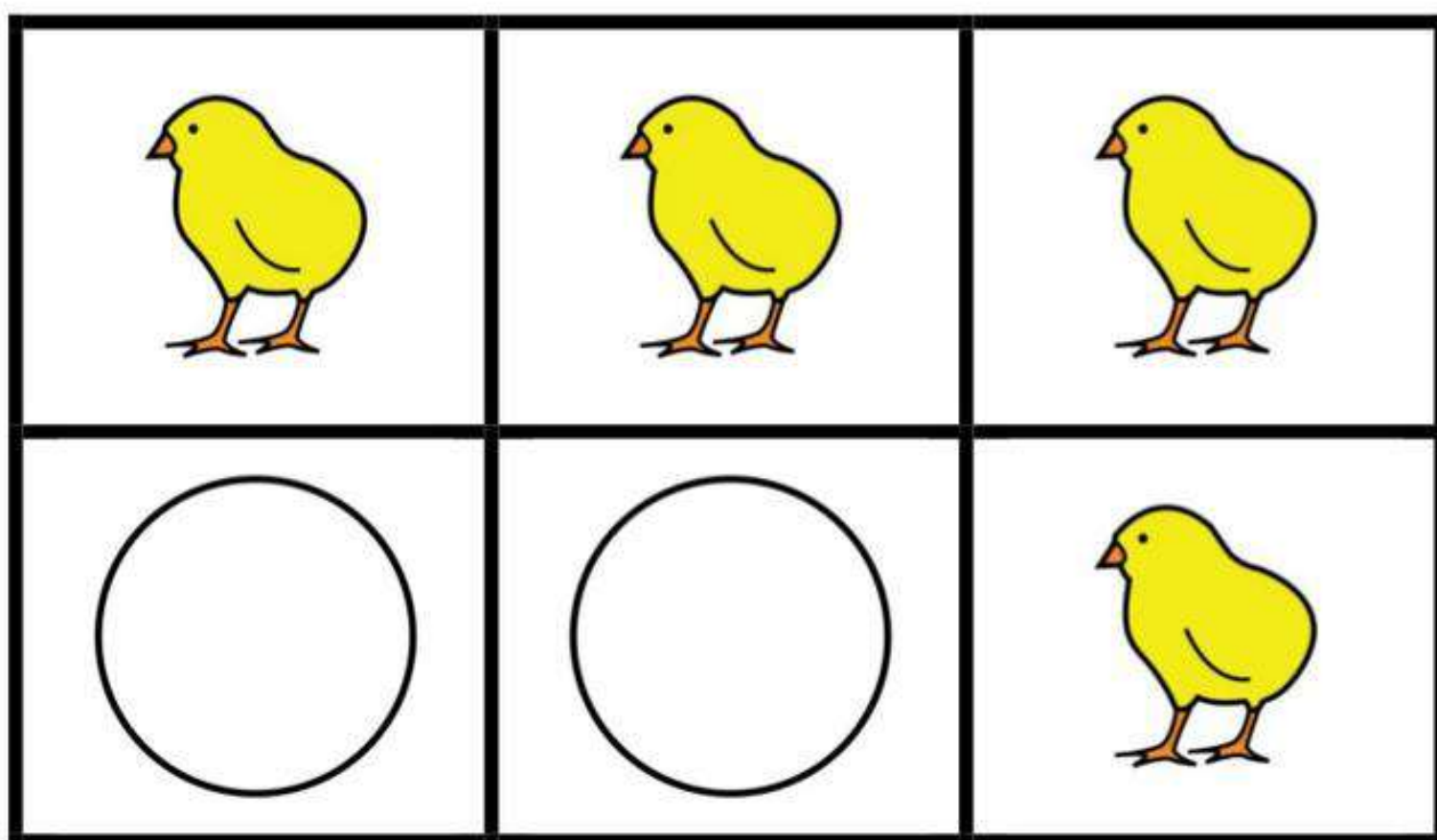


SONIDOS PRODUCIDOS POR EL CUERPO

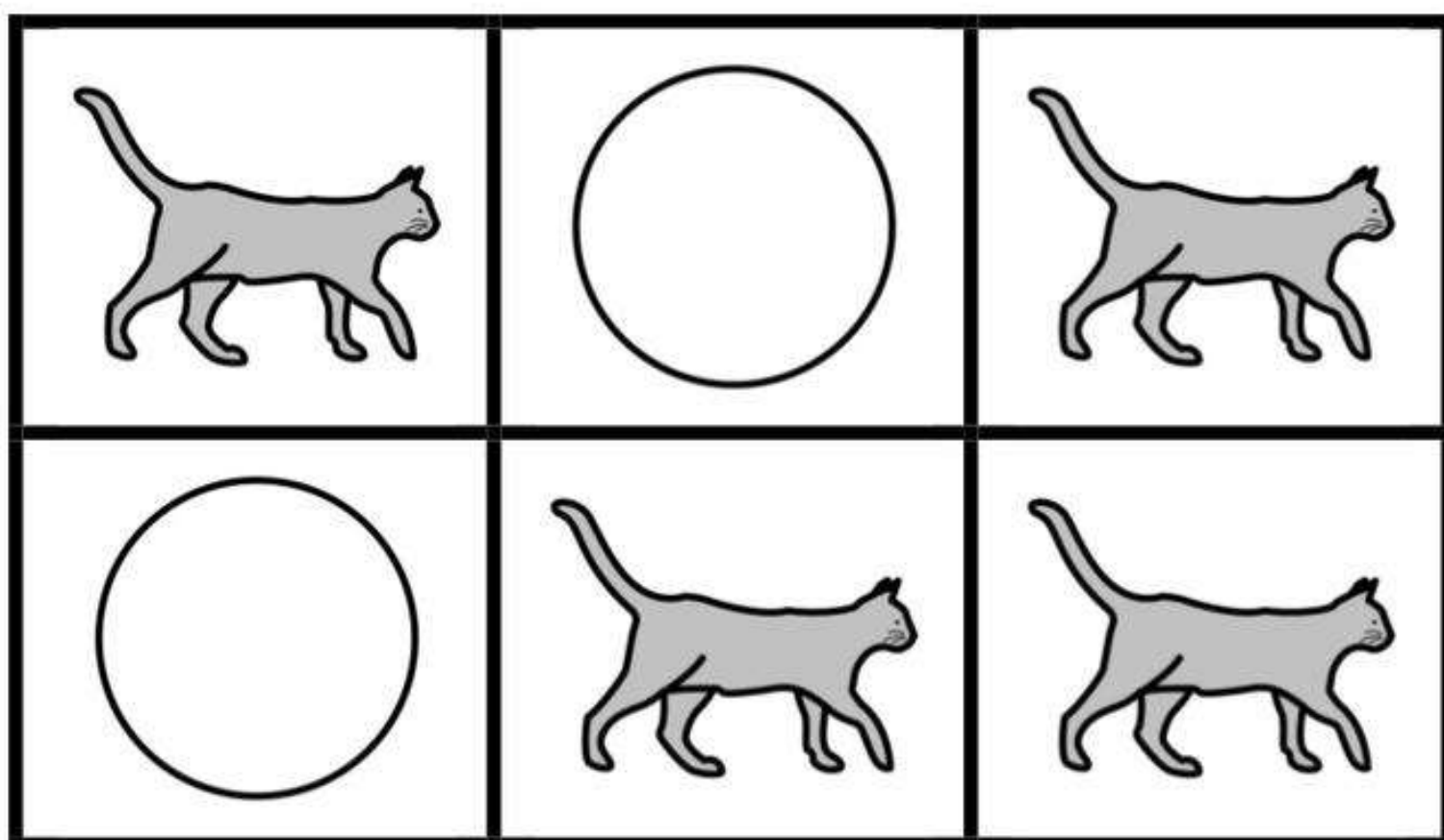


Juegos y canciones rítmicas, algunos ejemplos:

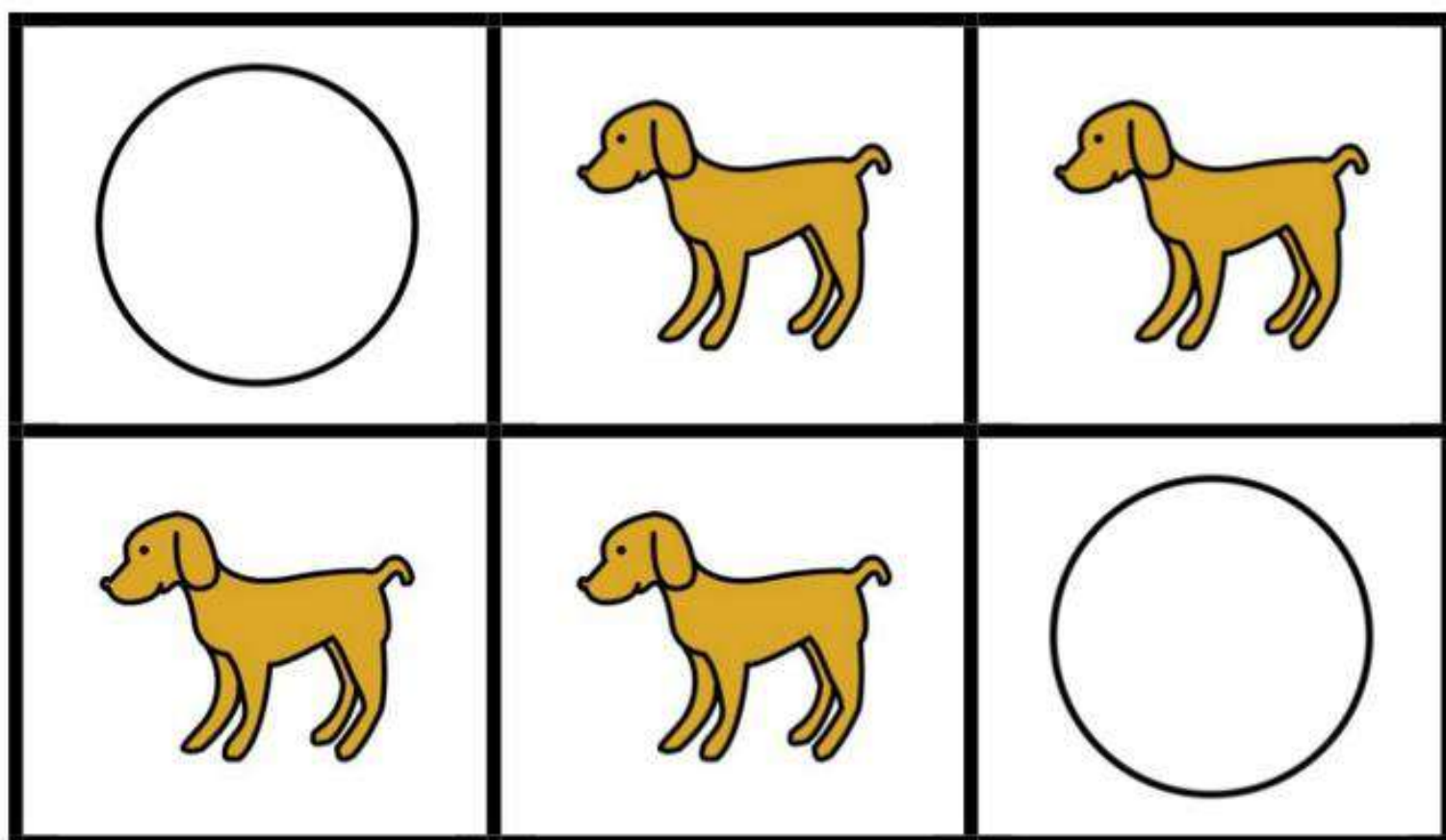
Pio, Pio, Pio
Po, Po, Pio



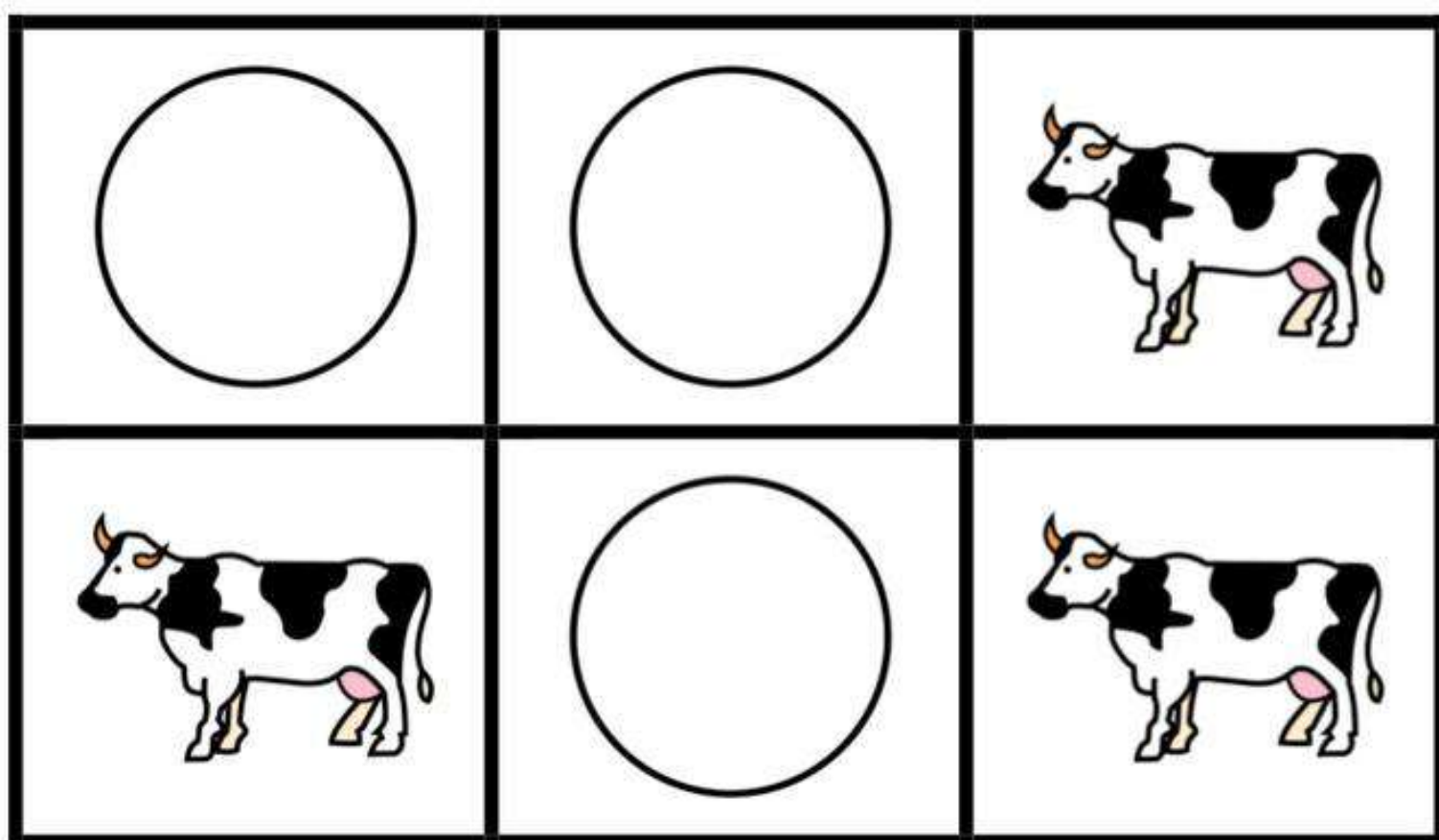
Miau, Po, Miau
Po, Miau, Miau



Po, Guau, Guau
Guau, Guau, Po



Ta, Ta, Mu
Mu, Ta, Mu



Ruidos y sonidos espontáneos

El profesor/a y niños/as sentados en círculo. El/la profesor/a hablando en tono suave dice: vamos a estar un momento callados y con las orejas muy atentas (llevarse las manos abiertas detrás de las orejas)... vamos a escuchar qué pasa por el colegio... Los primeros días la profesor/a dirá los ruidos que va oyendo: Una persiana, un coche que pasa por la calle, toses, pasos...

Luego cada niño/a dirá lo que oye...

Oír ruidos provocados

El profesor/a y niños/as sentados en torno a la mesa. El profesor/a dice: hoy vamos a jugar al juego del silencio pero estar atentos porque yo voy a hacer ruidos.

- Lápiz que cae sobre la mesa.
- Tiza que escribe en la pizarra.
- Hacer pitos con los dedos.
- Pequeños golpes de una tapadera sobre la pared.
- Pasar arena de un vaso a otro.
- Comenzar con solo dos sonidos, ir pidiendo a cada niño/a que los vaya haciendo..., cuando los identifiquen, con los ojos cerrados, ir introduciendo otros sonidos.

Coleccionar objetos sonoros

Instrumentos: Todos los objetos que los mismos niños/as (y el profesor/a) traigan.

- Oír el sonido que producen al caer, al chocar uno con otro, al soplar, al arrastrarlos, al arrugarlos... (se pueden hacer clasificaciones siguiendo algún criterio válido) Los que hacen ruido al caer, los que lo producen al soplar, etc.

Producir sonidos con su propio cuerpo

Instrumentos: El propio cuerpo del niño/a: manos, boca, etc.

- Palmas, palmadas en distintas partes del cuerpo, patadas, talones (taconeos), saltos, ruidos con la boca... pedirles que se inventen ruidos. (Ver lote de sonidos del cuerpo en la página 50).

Diferenciar la voz de un niño/a de la de la profesor/a

Instrumentos: Voces de los niños/as y de la profesor/a.

Los niños/as vueltos de espalda. El/la profesor/a y un niño/a quedan detrás. Uno de los dos dice "papá" u otra palabra sin dificultad y el resto de los niños/as deben discriminar si la voz oída es la del profesor/a o la del niño/a.

Aprender a oír ruidos ambientales

Instrumentos: ruidos y sonidos ambientales del colegio.

- Interiorización de ruidos y sonidos del ambiente.
- Nos vamos a ir de excursión por el colegio para oír y escuchar ruidos y sonidos:
 - * Escuchar en la puerta de una clase.
 - * Escuchar a los niños/as en el patio.
 - * Permanecer callados para escuchar los ruidos de la calle.
- Ahora volvemos a la clase. ¿Cuántas cosas hemos oído?

Verificar acciones sonoras y describirlas con apoyo visual

Instrumentos: papel, propio cuerpo, llaves, mesa, etc.

- Producción y reconocimiento de sonidos.
- Os voy a enseñar en qué consiste este juego: Un niño/a hace ruido. ¿Veis?, así como lo hago yo: Arrugar un papel, tirar una llave, golpear sobre la mesa, dar palmadas, etc... y su compañero dice que ruido ha hecho. ¿De acuerdo?
- Colocaos por parejas y empezamos, primero lo hacen dos niños/as mientras los demás miramos. ¡Ojo! no se puede repetir ningún ruido.

Verificar acciones sonoras y describirlas sin apoyo visual

Instrumentos: diversos objetos y acciones inventadas por los niños/as.

- Interiorización del sonido y reconocimiento del mismo.
- ¿Recordáis el juego anterior?, pues bien ahora vamos a hacerlo pero un poco más difícil. El niño/a debe describir el ruido que hace su pareja con los ojos cerrados; cada niño/a que lo adivine dará una carrera hasta la puerta.

Ubicar la fuente sonora fija, con apoyo visual

- Identificación de las voces, con apoyo visual.
- Cada niño/a dice su nombre y se señala con la mano a sí mismo.. Empezamos por un lado y vamos siguiendo; los demás escuchamos muy atentos cómo es la voz del niño/a que dice su nombre.
- Ahora sacamos a un niño/a, que es el que empieza el juego. Este niño/a señala a otro y lo llama. Este responde: soy yo y llama a otro/a, haciéndolo todos.

Ubicar la fuente sonora fija sin apoyo visual

Instrumentos: voces humanas.

- Reconocimiento de las voces sin apoyo visual.
- Hoy nos vamos a tapar los ojos.
- Primero se los tapa un niño/a. Un grupito de los demás imita la voz de un animal y el que tiene los ojos tapados buscará al grupo.
- Puede hacerse este mismo juego pero ahora solamente será uno el que haga la voz del animal.

Ubicar y discriminar la fuente sonora en movimiento con apoyo visual

Instrumentos: niños y niñas.

- Trazado de recorridos sonoros.
- Un niño/a va a recorrer la clase dando palmadas y haciendo ruido con los pies, mientras otro niño/a sigue su trayectoria con el dedo.
- Atentos porque vamos a actuar de dos en dos, cada uno que se invente un recorrido, pero su compañero deberá seguirlo fielmente con su dedo.

Ubicar la fuente sonora en movimiento sin apoyo visual

Instrumentos: un par de niños o niñas.

- Trazados de recorridos sonoros y reconocimiento sin apoyo visual.
- Nos agrupamos de dos en dos. Uno de los dos se tapa los ojos y comenzamos la carrera. Un niño/a inventa sobre la marcha recorridos sonoros, (corriendo hace ruido con los pies o da palmadas). Su compañero, el de los ojos tapados debe seguir con el dedo el recorrido, orientándose sólo con el ruido de los pies y las manos.

Apreciar las distancias con apoyo visual

Instrumentos: pelotas.

- Distinción sonora de cerca-lejos.
- Previamente se habrán trabajado estos conceptos en psicomotricidad.
- Un niño/a se coloca en un extremo de la clase, un compañero/a botará una pelota (balón) cerca de él/ella; otra vez lo hará lejos, atendiendo a nuestras consignas que deberán ser muy claras.

Apreciar las distancias sin apoyo visual

Instrumentos: pelota, cascabeles, maracas.

- Interiorización sonora de cerca y lejos.
- Vendamos los ojos de un niño/a y se coloca en medio de la clase. Un compañero tiene las maracas, a nuestra señal hace sonar las maracas. El que está situado en el centro debe señalar con el dedo dónde suena y decir: "cerca" o "lejos". Así sucesivamente; se realiza lo mismo con los cascabeles y la pelota (los niños o niñas que tengan estos instrumentos se colocarán en diferentes situaciones).

Apreciar las intensidades, con apoyo visual

Instrumentos: pelota, voz humana.

- Distinción sonora: Fuerte-Flojo.
- Con la voz, podemos hablar de muchas maneras:
 - * Ahora vamos a gritar todos.
 - * Ahora vamos a hablar suavemente.
 - * Ahora vamos a hablar sin voz como si estuviéramos afónicos.
- ¡Muy bien! ahora yo voy a hacer un ruido "muy fuerte" con el tambor, ahora lo voy a hacer "muy suave".
- Cada niño/a hace ruidos fuertes y suaves según consigna.

Apreciar las intensidades, sin apoyo visual

Instrumentos: chinchetas en un bote metálico y canicas.

- Interiorización sonora: fuerte-flojo.

- Vamos a organizar concursos de distinción de sonidos. Primero ensayamos. A ver, ¿Qué es más fuerte, este ruido que hacen las chinchetas o el que hacen las canicas en el bote?

- Ahora tenemos varios botes. En uno hay piedrecitas, en otro arena, en otro serrín.

Vamos a escucharlos y diremos, ¿Cuál es el más fuerte?, ¿Cuál es el más flojo?

- Ahora ordenamos estos ruidos:

* Muy fuerte (piedras)

*

* Muy flojo (serrín)

Descubrir las posibilidades de la boca

- Ejecución de sonidos bucales.

- ¿Qué ruidos y sonidos os parece que puede hacer la boca?. ¡Claro, muchos! Vamos a ver cuántos.

- Soplar: Vamos a soplar todos muy fuerte, muy fuerte. Y ahora muy flojito, muy flojito. Levanto la mano y soplamos fuerte, bajo la mano y soplamos flojito.
- Silbar: ¿Quién sabe silbar? Aprendemos a silbar estirando los labios y sacando aire a través de ellos.
- Cantar: Eso es, cantaremos una canción todos juntos. ¿Cuál queréis? pues, ahí va. Cantamos suave para aprenderla bien.
- Hablar: Todos sabemos hablar, ¿No es así? pero ahora cada uno va a pensar una cosa, y luego de uno en uno vamos a contar lo que hemos pensado.
- Toser: A ver quién tose más fuerte, como si estuviéramos resfriados. Ahora a ver quién tose más suave. Claro que, al toser, nos debemos poner la mano delante de la boca para no molestar a los demás.
- Reír: ¿la boca también sabe reír? Pues claro que sí. Vamos a probarlo.
- ¿Queréis que nos riamos con las vocales? pues vamos: *aaaahhhh, eeehhhh, ji ji ji ji, jo jo jo jo, uuuuhhhh.*

Iniciar la ejecución de onomatopeyas

Instrumentos: voz humana.

- Reproducción de sonidos escuchados.
- Vamos a jugar a los aviones y a los trenes. ¿Preparados?
- Extendemos los brazos como las alas de los aviones y nos movemos por la clase, despegando y volando, mientras imitamos el ruido de los aviones: SZSZSZSZ NNNNNNNNNNNNSZSZSZ. Todo esto mientras suena una música.
- Pero cesa la música, los aviones se han perdido en el espacio.
- No tenemos más remedio que ir en tren. Hacemos un tren: Nos ponemos en fila y nos cogemos por la cintura. El tren se pone en marcha: Choco, choco, choco, etc.

Afianzar la ejecución de onomatopeyas

Instrumentos: el cuerpo del niño/a.

- Imitación de sonidos.
- Vamos a representar las cosas que pasan por la calle. Un niño/a que es el guardia de tráfico, toca el silbato: PIII, PIII.
- Cuatro o cinco niños/as hacen de coches y tocan las bocinas: MOC, MOC, MOC.
- Dos niños/as hacen de sirena de ambulancia: Lalalala. . .
- Otro grupo va con motocicletas y mientras hacen gestos de conducir emiten sonidos con la vibración de los labios: BRRRUUMM.
- Un niño/a pretende arrancar un coche, simulando estar al volante sentado en una silla y emitiendo sonidos de arranque de motor: RRR, RRR, pero dan las 12 en un reloj callejero: Tin, tin, tin ... y después deben pararse todos los ruidos.

Consolidar la ejecución de onomatopeyas

Instrumentos: cuerpo del niño/a.

- Imitación de sonidos.
- Vamos a inventar entre todos el cuento de las campanas. Un día de fiesta, en un pequeño pueblo, todas las campanas se pusieron a tocar. Las grandes campanas de la torre. . . (etc.)

Discriminación auditiva

- Sentir el silencio exterior.
- Orientarse por el espacio siguiendo el sonido de un instrumento.
- Ojos cerrados, señalar hacia la fuente sonora, abrir los ojos y comprobar.
- Con ojos cerrados, acercarse a un "animal" que emite los sonidos característicos. Para los más pequeños podemos proponer a tres de ellos que emitan el sonido onomatopéyico de tres animales conocidos; para los de primaria podemos escribir en un papel el nombre de ocho o nueve animales, uno en cada papel y distribuirlos entre todos los niños/as, a una señal todos cerrarán los ojos y habrán de encontrarse con sus "parientes" emitiendo el sonido y escuchando el de los otros.
- El corral. Escribimos en la pizarra un código de señales de tambor correspondiente a una serie de animales, ej.:

gallinas X = un golpe de tambor.
pollitos..... XX = dos golpes de tambor.
gallos..... XXX = tres golpes.
conejos..... X mmm X = golpe, repiqueteo, golpe
patos XX mmm. XX = golpes, repiqueteo, golpes.
cerdosXXXX = golpes.
lluvia mmm = repiqueteo.

Se va narrando una historia y los niños/as se van moviendo siguiendo el código de señales.

- Con ojos cerrados, encontrar un objeto que hemos dejado caer al suelo.
- Un alumno cierra los ojos y ha de atravesar la sala sorteando a sus compañeros que emiten sonidos.
- Con ojos cerrados, seguir con el dedo los desplazamientos de los coordinadores por la clase.
- Un niño o una niña emite un sonido y el resto lo imita.
- Realizar diversos movimientos siguiendo un código establecido, por ejemplo, al decir uno, levantar la pierna izquierda; dos, el brazo derecho; tres, dar media vuelta, etc.
- Discriminar ruidos y sonidos grabados en cassettes, distintas voces, intensidades, tonos y ritmo de la voz.
- El perro guardián (CAÑAS, 1988). Un niño o una niña con los ojos tapados se colocará en el centro para guardar los pañuelos de sus compañeros. Los niños/as, a una señal del coordinador, intentarán coger sus pañuelos uno a uno; si el "perro" escucha algún ruido, ladrará señalando el lugar de donde procede. Si ha sido así, este niño/a hará de perro guardián.

Actividades de imitación de ruidos y sonidos

- Imitación onomatopéyica de ruidos producidos por objetos que se caen.
- Imitación onomatopéyica de sonidos de animales (Ver loto de animales en las páginas 47 y 48).
- Imitación onomatopéyica de instrumentos musicales comunes.
Ej: trompeta (*pa, pa, pa*), tambor (*pom, pom, pom*), violín (*chín, chín, chín*)...
- Imitación de sonidos inarticulados: risa (*ja, ja, ja*), llanto (*ua, ua, ua*), tos, besos...buscando el contacto físico y la relación afectiva.
- Imitación de sonidos vocálicos. Ej: fonema / u /:
- Boca cerrada, inspirar por la nariz, espirar por la boca emitiendo el sonido "u".
- Emitir el sonido "u" aumentando su volumen o intensidad.
- Emitir el sonido "u" disminuyendo su volumen o intensidad.
- Decirles palabras que comiencen por "u" y que contengan el fonema /u / para que las repitan.
- Presentar una lámina con dibujos que contengan el fonema /u/, preguntándoles después ¿qué es esto?...

Actividades de discriminación auditiva:

- a. Discriminación de sonidos de animales.
- b. Discriminación de sonidos de instrumentos musicales.
- c. Discriminación de sonidos de la naturaleza (*lluvia, tormenta,...*).
- d. Discriminación de sonidos habituales en la casa (*teléfono, wáter, puerta...*).
- e. Discriminación de las vocales en posición inicial. Decir palabras que empiecen por una vocal, alargándola al pronunciarla. Por ejemplo: "*aaabeja*".
- f. Identificar sílabas en posición inicial. Decimos la sílaba inicial del nombre de cada dibujo. Buscar otras palabras que comiencen por esa misma sílaba.
Ejemplo:
¿Qué representa el dibujo? *moto*
Vamos a decir las sílabas: (*mo-to*)
¿Por qué sílaba empieza? (*mo*)

g. Decimos palabras que comiencen por el mismo sonido (*palo, pato, pelo...*).

h. Reconocimiento de objetos de la clase que comiencen por una sílaba dada. Por ejemplo: /pa/: *pato, palo...*

i. Decir palabras que comiencen por una sílaba dada.

j. Decir palabras que empiecen por la sílaba con la que acaba la anterior (“*palabras encadenadas*”).

Jugamos con las cartas de instrumentos

- Recursos:

Equipo de música con un fragmento musical en el que escuchemos numerosos instrumentos y cartas instrumentales.

- Duración:

20-30 minutos.

- Desarrollo de la actividad:

De forma previa al desarrollo de la actividad, vamos a potenciar la memoria musical de los alumnos/as con relación a instrumentos que conocen, utilizando cartas instrumentales. Aquí reconocemos los nombres, la forma de tocar los instrumentos... A continuación explicaremos que los instrumentos también tienen una familia dependiendo de cómo son y según se toquen (la familia de cuerda donde tienen cuerdas, la familia de viento que necesitan aire para sonar y la familia de percusión que suena al ser percutidos y golpeados). Una vez explicado y asimilado esto, intentaremos que entre todos clasifiquen los instrumentos que ya conocen.

Después les comentaremos que vamos a conocer nuevos instrumentos, por lo que hay que estar muy atentos para intentar averiguar cuáles, como son y a qué familia pertenecen. Así, pondremos un fragmento musical para que escuchen y los motivaremos preguntándoles “¿cómo suena este instrumento?, ¿necesita cuerdas, aire o ser percutido?”. Observamos sus características físicas y conocemos su nombre y podemos potenciar la asociación del timbre escuchado con la imagen de su instrumento (carta) a través de juegos de reconocimiento auditivo: cada niño/a levanta la carta del instrumento escuchado de forma grupal (todos a la vez) o individual (cada niño/a cuando el profesor/a se lo pida).

Posteriormente afianzamos la percepción y reconocimiento de los nuevos timbres instrumentales: “Hasta ahora hemos escuchado tocar a los nuevos instrumentos de forma separada. Ahora vamos a escucharlos tocando por parejas. Tenemos que tratar de reconocer qué instrumentos son los que escuchamos cada vez”. Aquí deberán de escuchar de nuevo otros fragmentos y levantar la carta de aquellos instrumentos que han reconocido.

Loto Instrumentos Musicales

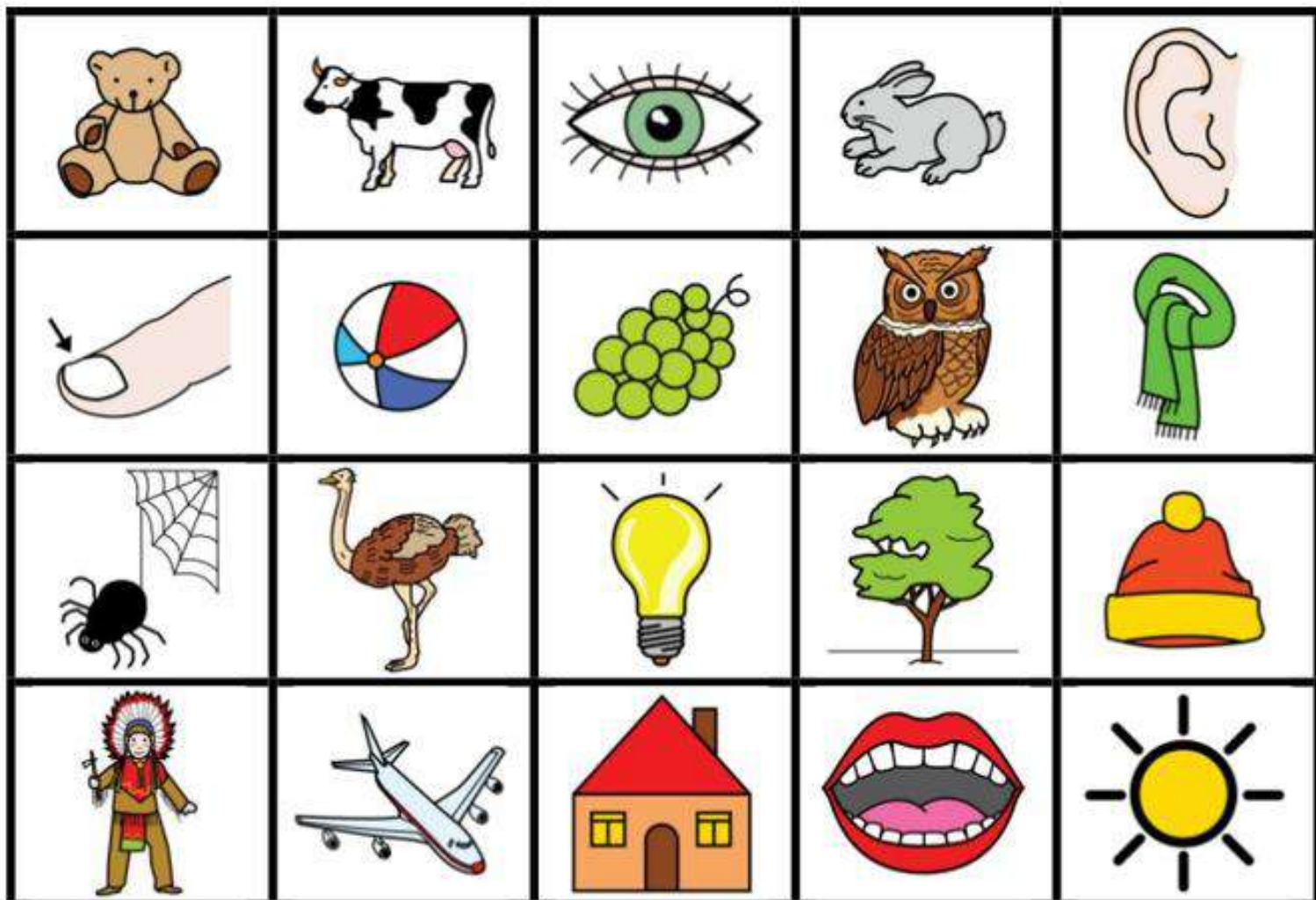


Fichas

- Recursos:
Hoja con el ejercicio y lápiz
- Duración:
15 minutos
- Desarrollo de la actividad:

Daremos a los alumnos una hoja con diferentes dibujos llamativos. Con ella realizaremos diferentes actividades para potenciar la discriminación auditiva tales como decir la sílaba inicial del nombre de cada dibujo, buscar otras palabras que comiencen por esa misma sílaba... Se puede ejemplificar la actividad diciéndoles por ejemplo: “¿Qué representa el dibujo?” (Pato), “Vamos a decir las sílabas” (pa-to), “¿Por qué sílaba empieza?” (pa).

También en esta lámina que le presentamos con diferentes dibujos podemos pedirles que señalen cuál de ellos suena distinto al comenzar (polo-pilacaballo-pala...). Podríamos incluir una parte más lúdica para que no se les haga muy pesado hacer la ficha como por ejemplo decirles “damos una palmada cuando oímos la letra / R / en los diferentes dibujos” o “vamos a colorear aquellos dibujos que contengan la letra “a”... Y así muchas más variantes que podemos ir improvisando según las necesidades y peticiones del niño/a.



Palabras encadenadas

Nos colocamos en círculo en el aula y el maestro elegirá a la persona que empieza. Éste debe decir palabra cualquiera sencilla, y el compañero de al lado tendrá que decir otra que empiecen por la sílaba con la que acaba la anterior y así sucesivamente con el resto de alumnos. Por ejemplo: pelo-lobo-bota-taza... Si alguien repite alguna de las palabras que se han dicho o se queda en blanco y no sabe que decir no tendrá ningún punto. La persona que consiga más puntos tendrá alguna recompensa por parte de la profesora.

Sonido mágico

Es un sonido que tiene poder de hacer mandar callar, y siempre que lo oigan quiere decir silencio. Los niños tendrán que actuar en consecuencia: podrán seguir trabajando, pero estando callados y escuchando. Una vez que son capaces de guardar silencio, la maestra llamará su atención para que se fijen en la ausencia de ruidos, y les ayudará a observar los cambios y diferencias entre las situaciones antes y después de producirse el “sonido mágico”: antes, mayor ruido, no pueden oír ciertos sonidos, mayores dificultades para trabajar...; después, se perciben sonidos que antes no se oían (respiración, viento...), hay mayor tranquilidad...

Conviene elegir un sonido concreto: el de una campanilla, una palmada, un golpe sobre la mesa...), y no variarlo, para que los niños se acostumbren a él.

Hablar y callar

La finalidad de la actividad es desarrollar el autocontrol del niño de forma que sea capaz de, en un momento dado, callar y guardar silencio al oír un estímulo auditivo. Los niños estarán sentados en su sitio habitual, sin hacer ninguna otra actividad.

Pediremos a los niños que hablen entre ellos, en voz normal; pero a una señal dada (palmada, instrumento musical, orden verbal...) deberán callar inmediatamente. Repetir el ejercicio cuatro o cinco veces.

Debemos exigir a los niños mayor rapidez de percepción sonora y el cumplimiento efectivo de la respuesta pedida: callar y guardar silencio.

Se puede motivar a los niños presentando la actividad como un juego en el que “nos quedamos mudos”, “se nos han acabado las pilas”...

Los sonidos frente al silencio

Se realizará con toda la clase, preferentemente en círculo.

Pediremos a los niños que hagan ruido. Luego les invitaremos a comentar lo que ha ocurrido, y llamaremos su atención sobre qué ruidos han oído y qué han tenido que hacer para que se produzcan; se llegará a la conclusión de que han tenido que hablar, moverse o tirar objetos.

Se les pide a continuación que no se muevan nada y que tampoco hablen durante un pequeño espacio de tiempo. Se les preguntará: “¿Habéis oído algún ruido dentro de la clase? ¿Por qué? ¿Qué estabais haciendo? ¿De fuera de la clase, se ha oído algún sonido?...”

Variantes:

-Los niños estarán en silencio. Haremos ruidos agradables y desagradables, fuertes y débiles. Entre cada sonido, dejaremos un pequeño intervalo de silencio, para que también sea escuchado.

-Los niños comentarán qué ruidos han oído, cuáles han gustado y cuáles no, si prefieren el silencio a determinados ruidos...

Oír el silencio

Los niños estarán sentados en círculo. Les invitaremos a participar en el “juego de la siesta”. Simular que es la hora de la siesta y estamos todos quietos, durmiendo. Centrar su atención en escuchar el silencio (“no hay ruidos”, “no se escucha casi nada”, “estamos en silencio”).

Un niño, designado previamente, deberá levantarse con mucho cuidado y dar una vuelta por la clase sin hacer ningún ruido, de puntillas. Todos los demás seguirán dormidos, atentos al silencio. Si se oye algún sonido, producido por el compañero que está dando la vuelta por la clase, se despiertan todos de la siesta y termina el juego.

Repetir el juego con cuatro o cinco participantes distintos.

Variante:

-**Juego del jefe indio.** Los niños estarán sentados en círculo y en silencio. Uno de los niños será el gran jefe indio. Estará sentado en el centro del círculo con los ojos tapados. Delante de él tendrá un objeto. La maestra, designará a uno de los niños del círculo para que intente quitar el objeto al jefe indio sin que lo oiga y volver a su sitio con él. El silencio deberá ser absoluto, porque el jefe indio debe indicar con el dedo hacia donde oye ruido. Si señala la dirección del “ladrón” porque ha hecho ruido, el jefe indio gana el juego.

Escuchar los sonidos de la clase

Pedir a los niños que escuchen, con cierto silencio, los sonidos que se producen dentro de la clase, de forma natural. Escucharán durante varios segundos y después se comentará lo que han oído.

Después, la maestra producirá una serie de sonidos: mover una silla, golpear con una regla sobre la mesa, dejar caer un lápiz, abrir o cerrar la ventana, arrugar un papel, golpear con los nudillos sobre la mesa o la puerta, pasar hojas... Los niños adivinarán qué ha provocado el sonido.

Escuchar los sonidos de la calle

Pedir a los niños que escuchen, en silencio, los ruidos que hay en ese momento, fijando su atención en los sonidos que provienen de fuera de la clase. Luego se comentará qué ha escuchado cada uno. Aprovecharemos para comentar con los alumnos cómo los sonidos nos informan de lo que sucede a nuestro alrededor, y nos aportan datos sobre el medio físico y social.

Sensibilización a los distintos tonos de voz

Propondremos a los niños un juego de adivinanzas. La maestra imita distintos tipos de voz (la voz de un niño, un señor, una anciana, etc...) y diversos tonos de voz, que expresan mandato, súplica, asombro, duda, etc. Los niños deben descubrir a quién corresponde el tipo de voz o qué quiere expresar cada voz determinada.

Variantes:

-Una vez que se ha realizado con éxito la actividad anterior y los niños están familiarizados con los mensajes que implican los diferentes tonos de voz, pueden ser ellos solos los creadores del juego.

-Improvisar una dramatización sencilla en torno a una situación familiar para el niño (por ejemplo, un cumpleaños con asistencia de los abuelos, papás y hermanos, compra en el supermercado...) Repartiremos los papeles entre los niños, insistiendo en la consigna de que su tono de voz deberá ser adecuado al personaje y situación que representa (adulto, niño, alegría, petición, pregunta...).

Sensibilización a los sonidos ambientales más conocidos

Los niños estarán sentados en círculo. Pondremos la grabación de sonidos, comenzando por aquellos sonidos más familiares al niño y más próximos a su medio. Los niños la escuchan y comentan los sonidos que han oído, sus características, de dónde proceden y quién los emite. Las grabaciones las pondremos más de una vez, para que los niños vayan reconociendo, en cada ocasión, mayor número de sonidos.

¿Qué otros sonidos hacemos con la garganta?

Además de la voz, el ser humano emite con su garganta otra gran cantidad de sonidos de significación diversa.

La maestra empezará presentando sonidos relativos a estados de ánimo: risas, llanto, suspiros; o a quejidos o lamentos; o sonidos relacionados con los catarros: toses-estornudos... Otros ejemplos de sonidos: Siseo, chistar, hipo, gárgaras, bostezos...

Variantes:

- La maestra inventará una historia en la que sucesivamente vayan apareciendo la mayoría de los sonidos antes trabajados, y los niños deberán emitir el sonido correspondiente, a modo de dramatización.
- Con los niños distribuidos en corro, con los ojos cerrados, la maestra designará a un niño para que emita un sonido, y los demás deberán identificarlo: tos, lloro, suspiro...

Ejemplo de narración en la que se incluyen y presentan diversos sonidos, en este caso producidos por el ser humano (Ver lote de sonidos producidos por el cuerpo en la página 50).

EL ENANO PAQUITO

«En un bosque muy, muy lejano, vivía un enanito, que se llamaba Paquito. Se había construido una casita muy linda en el hueco que un pájaro carpintero había hecho para él. Todos sabéis que el pájaro carpintero hace agujeros en los árboles.



Todos los animales del bosque eran amiguitos suyos. Una preciosa mañana de primavera llamo a todos los animalitos y les dijo:

—¡Je, je, je! Os he invitado a todos porque quiero enseñaros muchos ruidos que los enanitos sabemos hacer con nuestro propio cuerpo.

Todos los animalitos se pusieron muy contentos y, pidiendo al enanito que empezara cuanto antes, se sentaron a su alrededor. El enano Paquito comenzó su exhibición:

—Vosotros, como no tenéis manos, que sólo tenéis alitas o patas —y algunos, como tú, serpiente, ni eso—, no podéis hacer estos ruidos. Por ejemplo, dar palmas, o tocar palillos, o golpearos los labios con los dedos.

Todos los animalitos lo intentaban, pero, claro, era imposible. La paloma movía sus alitas, el mono trataba de aplaudir, el león no podía ni llevar su zarpa a la boca.

Contentos y orgullosos de la habilidad de su amiguito, el enano Paquito, le pidieron que hiciera algo con los piecillos. El enano Paquito, muy ufano, comenzó a caminar y luego a correr. Los ruidos que el enanito hacía, volvían locos de contento a todos los animalitos.

-¡Bueno, bueno! ¿Queréis que haga ahora algo con la garganta?...

Todos a una contestaron que sí. Que no se aburrían, que todo era muy divertido. El enanito Paquito se sentía cada vez más orgulloso y comenzó a reír, a toser y a carraspear. Con la boca y la nariz les enseñó a soplar, a suspirar, a chistar, a silbar y a bostezar.



Todos estaban muy contentos. El enano Paquito no cabía en sí de gozo. Le aplaudían, estaban como locos de alegría. Pero, de pronto, el más orgulloso de todos los amiguitos, el señor León, dijo al enanito:

-Paquito, y con los ojos, ¿no sabes hacer cositas? Todos quedaron expectantes. El enano se quedó pensativo. Pero como se creía muy listo, contestó:

-¡Ya está! Claro que sí. Puedo llorar. Y el enanito se puso a llorar,

-¿Que os ha parecido?

Pero, ¡oh, sorpresa! La alegría de sus amiguitos se había convertido en tristeza, y empezaron todos a desfilar, tratando de dejarle solo. La tristeza y el llanto no les gusta a los animales.

Ante la posibilidad de quedarse solo, el enano Paquito comenzó a reír y a reír.

-¡Volved!, ¡Volved! Ya no lloraré más. ¡Venid conmigo! No me dejéis solo.

Y así fue. Todos los animalitos volvieron a jugar con Paquito, nunca, nunca más, volvió el enanito a llorar.

Las manos y los pies también hablan

Pondremos a la clase en corro o con los alumnos dispuestos en dos hileras enfrentados cara a cara. Comentar con los niños como con nuestro cuerpo podemos emitir muchos sonidos. Al igual que no hay dos voces iguales, no hay dos pares de manos o dos pares de pies que produzcan el mismo sonido. La maestra mostrará cómo es el ruido que hace con los pies al andar. Se desplazará por la clase, variando la intensidad de las pisadas y llamando la atención de los niños sobre los sonidos que se producen.



A continuación invitar a los niños que escuchen el sonido de las palmadas y observen las diferencias con el sonido de las pisadas. Haremos que los niños anden por la clase y den palmadas. Les propondremos que con los ojos cerrados deben descubrir de quien son las palmadas o pisadas que oirán a continuación (si de la maestra o de un compañero elegido para jugar).

En una primera fase, hacer hincapié en la correcta diferenciación entre palmadas y pisadas. Cuando este objetivo este logrado, y con niños de cinco años, afinar en la identificación de cada uno de los emisores.

Sonidos para una película

Los niños estarán sentados en su sitio habitual o en un corro en el suelo. Propondremos a los niños un juego. Se trata de ayudar a hacer una película. Las escenas ya están grabadas, pero no tienen sonido, es «cine mudo». Deben, entre todos, realizar los sonidos adecuados a cada situación:

- «Un personaje está llorando, ¿qué haces cuando lloras?
- La protagonista se ríe divertida, ¿qué haces cuando ríes?
- Un señor sale de la casa y coge el coche, ¿qué hace un coche cuando arranca?
- Hay un gato en el jardín, ¿qué hace un gato cuando maúlla?
- Están comiendo y el niño pequeño se atraganta y tose, ¿qué haces cuando tienes tos?
- Es de noche y los niños tienen que dormir, la mamá les manda callar, ¿qué haces para pedir silencio y callar?...»

Los sonidos de las cosas

Actividad para realizar con toda la clase dispuesta en círculo.

Material; pelota, papeles, lápiz, silla, silbato, pandero, flauta, campana, triángulo, etc.

La maestra produce, a la vista de los niños, una serie de diferentes sonidos. Los niños observan y escuchan, A continuación la maestra reproduce estos sonidos y los niños deben identificar cada uno de ellos, sin observar el objeto que los produjo.

Tipos de sonidos:

- Ambientales: arrugar un papel, botar la pelota, arrastrar una silla, abrir una puerta, golpear con un lápiz sobre la mesa, rasgar papel con la mano, golpear una copa o botella, caída de objetos sobre el suelo, etc.;
- De instrumentos musicales: silbato, flauta, pandero, etc.;
- Onomatopéyicos: sonido del tren, de la campana, del teléfono, etc.;
- Con el propio cuerpo: pitos, palmas, estornudo, etc.

Conviene empezar con tres o cuatro sonidos muy familiares (tres años) e ir aumentando el número y dificultad de los sonidos a discriminar a medida que los niños se van familiarizando con la actividad y van interiorizando los sonidos (cuatro a seis años). Se repetirá en numerosas sesiones, variando los sonidos a discriminar.

Variantes:

- Esta actividad se puede realizar de diversas formas;
- Con la maestra vuelto de espaldas al emitir el sonido, los niños deben nombrar el objeto que lo produjo.
- Los niños tienen los ojos cerrados, o tapados, y deben nombrar el objeto que la maestra hizo sonar (cinco años).
 - Un alumno, designado por la maestra o de acuerdo a un determinado orden, debe tornar y mostrar a sus compañeros el objeto que ha producido el sonido.
 - Un alumno produce los sonidos y los demás los identifican.
- La maestra emite un sonido, sin que los niños vean el objeto que lo produce. Un niño repetirá, en cada ocasión, un sonido similar, eligiendo el objeto adecuado de entre los que hay en la mesa o en la clase.

Juego por parejas

Los niños se han de dividir por parejas, y en cada pareja uno de los miembros ha de vendarse los ojos.

Una vez que todos los niños de la clase saben qué pareja le corresponde y tienen los ojos vendados aquellos a quienes les ha tocado, se asigna a cada pareja un sonido (perro, gato, despertador, silbato, tren, moto, etc.).

Los niños se distribuyen por toda la clase. A una indicación de la maestra, un niño emite su sonido asignado (la onomatopeya); su compañero, con los ojos vendados, tiene que desplazarse hasta él, orientándose por el sonido a través de la clase, y éste le quitará la venda.

Este juego no sólo desarrolla la discriminación de sonidos, sino también la «localización de sonidos» (cinco-seis años).

Al son de la música

Material necesario: dos o tres instrumentos musicales distintos (pandero, tambor, triángulo, maracas...).

Se trata de pedir a los niños que den respuestas motoras diferentes a cada uno de los sonidos musicales que van a oír. Por ejemplo, la maestra golpea de forma indistinta un pandero y un tambor; cuando suene el tambor, los niños se desplazarán libremente por la clase dando pasos largos, y cuando suene el pandero, caminarán dando pasos cortos.

Conviene empezar con dos instrumentos (tres-cuatro años) y sólo ampliar a tres cuando ya están familiarizados con la actividad y sean niños mayores (cinco-seis años), ya que, como toda utilización de códigos, implica un cierto grado de simbolización. Pueden variarse los instrumentos musicales y las respuestas exigidas (movimientos de piernas, de brazos, de piernas y brazos juntos, etc.).