

## La ludoterapia<sup>1</sup> en las clases de pronunciación: ¿Qué tal o qué chal?

MARTA SACEDA ULLOA  
Universidad de Burgos  
[msu0009@alu.ubu.es](mailto:msu0009@alu.ubu.es)

### 1. ¿Por qué oigo ‘chal’ cuando dicen ‘tal’ (o escriben ‘dal’)?

Las consonantes oclusivas /p, t, k, b, d, g/ tienen dos fases en su producción. En la *fase de cierre*, los dos articuladores se juntan.<sup>2</sup> En la *fase de apertura*, los articuladores se separan para dar paso a la vocal que sigue (generalmente). El tiempo que tarda en oírse la vocal después de la apertura (es decir, el tiempo que tardan las cuerdas vocales en vibrar) es mayor en alemán e inglés que en español. En las oclusivas /p, t, k/ de esas lenguas, durante este silencio, el aire se acumula y sale bruscamente con un chasquido, [p<sup>h</sup>, t<sup>h</sup>, k<sup>h</sup>]. Ese chasquido o *aspiración* hace que las percibimos como más fuertes. El alumnado sabe que ambos grupos de oclusivas (/p, t, k/ y /b, d, g/) existen tanto en Español como en su lengua materna y, entonces, asimilan los valores que éstas adoptan en su lengua materna también para español. El error de transferir los valores y reglas fonológicas de su lengua materna causa problemas no sólo en las destrezas orales sino también en la ortografía y la lectura. El alumnado necesita una gran concentración para entender y para ser entendido y, con todo, tienen menos éxito en la comunicación. Además, cuando quieren escribir ‘pan’ podemos encontrar que lo que se ha escrito ha sido ‘ban’ porque, al ser más tensas sus oclusivas, su /b, d, g/ casi coincide con nuestro /p, t, k/. Para corregir las oclusivas hay que comenzar eliminando la aspiración, es decir, suavizando los valores más extremos.

Para comparar los dos grupos en las dos lenguas os sugerimos ver el vídeo de la BBC (BBC online learning) sobre [p<sup>h</sup>] aspirada inglesa en la dirección: [http://downloads.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/pronunciation/mp4/con\\_voiceless\\_1.mp4](http://downloads.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/pronunciation/mp4/con_voiceless_1.mp4).

### 2. ¿Cómo corregir la aspiración?

Si en el habla de nuestro alumnado escuchamos que, en /p, t, k/, el aire sale tan abruptamente que escuchamos un chasquido, hay un error de tensión. Nuestro objetivo, entonces, es suavizar las oclusivas. Para conseguirlo utilizaremos tres recursos:

1. Mejorar su percepción mediante audios adecuados que comparen fonéticamente su L1 con el español.

2. Construir modelos de repetición óptimos que faciliten la producción correcta de las oclusivas sordas sin aspiración:

- a. Los sonidos precedentes a /p, t, k/ serán preferentemente las nasales /m/ y /n/ (p. ej. ‘manta’, ‘campo’, ‘un paso’)
- b. Los sonidos posteriores a /p, t, k/ serán las vocales que se producen con la boca lo más abierta posible; es decir /a, o, e/ (p. ej. peso, paso, poso)
- c. Al comienzo, evitaremos que haya otras oclusivas en los modelos.

---

<sup>1</sup> Muchas de las actividades que se presentan en esta unidad han sido extraídas o inspiradas por el módulo de *Ludoterapia* presentado por Julio Valbuena Ruiz en el postgrado en Terapias Corporales, de la Universidad de Burgos, coordinado por él mismo y Rafael Calvo de León.

<sup>2</sup> Los labios en /b, p/, la punta de la lengua y los alvéolos en /t, d/ y el dorso de la lengua y el velo del paladar en /k, g/.

- d. Al comienzo, evitaremos las posiciones más tensas: inicial y acentuada e insertaremos /p, t, k/ en posición medial (p. ej. ‘mopa’, ‘mota’, ‘moca’).
  - e. La velocidad de elocución será más bien lenta, pero sin pausas.
3. Controlar el tono corporal y los movimientos para favorecer una producción relajada de las oclusivas.

### 3. ¿Por qué ludoterapia en clase de pronunciación?

El juego vincula lo corporal, lo emocional, lo social y lo cognitivo. Es un elemento multifuncional que integra todas las áreas del individuo. Constituye, por tanto, un recurso educativo muy valioso para asimilar los aprendizajes del aula y transferirlos al resto de las áreas. Además, el juego desarrolla la creatividad, la imaginación, fomenta la cooperación, la participación, el esfuerzo y el respeto. Es saludable y proporciona equilibrio y bienestar.

En el caso específico de la pronunciación, el juego nos permite controlar la activación motora del alumnado y utilizarlo en nuestro beneficio. Concretamente, en la aspiración, los sonidos meta son menos tensos de lo que producen. Las oclusivas han de suavizarse y para facilitar la producción correcta entrenaremos la producción en fases de relajación motriz.

Por otra parte, el juego transmite cultura, está lleno de repeticiones y rimas muy útiles para integrar un modelo de producción correcta sin aburrir.

### 4. Sobre la unidad didáctica

Esta unidad, estructurada en 4 sesiones, está dirigida a niños y niñas entre 6 y 10 años de cualquier nivel. Aunque trabajamos con un campo semántico concreto: los animales, las actividades pueden adaptarse a cualquier edad y contenido. Para realizarlas habrá que despejar el aula, apartando sillas y mesas, de modo que contemos con un espacio libre que nos permita movernos con libertad.

Nuestros objetivos en esta unidad serán:

- Sensibilizar al grupo de que las oclusivas son distintas en su L1 y español
- Sensibilizar al grupo de que en español no hay aspiración en /p, t, k/.
- Reflexionar sobre los problemas de comunicación que puede causar.
- Eliminar la aspiración en [p, t, k] en el mayor número de contextos posibles
- Divertirnos

### 5. Estructura de las sesiones

Cada sesión se compone de cuatro fases. En cada fase primarán un tipo de juegos que preparen al alumnado psicofísicamente para la fase de corrección concreta.

- Ritual de entrada: Despejamos el aula, acordamos lo que se puede y no hacer: no hacer daño, no dejar que nos hagan daño y respetar los materiales y el mobiliario.
- Calentamiento: *Juegos sensoriomoteres* que impliquen una fuerte descarga motora (saltar, trepar, caerse, girar, correr...). Aprovechamos para presentar y activar el léxico de la sesión.
- Fase de percepción: *Juegos de transición* que reduzcan la actividad motora pero mantengan cierto nivel de activación. Trabajaremos la sensibilización a las diferencias acústicas entre su L1 y el español y la discriminación auditiva.
- Fase de producción: *Juegos para volver a la calma* que favorezcan una relajación motora necesaria para la producción de las oclusivas españolas.



Fig. 1: Esquema y curva de activación de la sesión

### 1.<sup>a</sup> Sesión. Animalada

Materiales: Pañuelos, papel fino (de fumar o de periódico), celo, reproductor de audio, audios para trabajar la percepción.<sup>3</sup>

Actividades:

**0. Ritual de entrada** (en cada sesión): Preparar el aula y establecer normas de juego.

#### 1.1. Un zoo en clase (calentamiento: activación)

Con esta actividad evaluamos al grupo fijándonos en si /p, t, k/ se producen con chasquido (aspiración). En corro, cada estudiante imita un animal que entre todos tenemos que adivinar o aprender. Cuando todos sepan el nombre del animal que han elegido, por orden, entran al círculo moviéndose como su animal. En el centro lo presentarán diciendo: Soy un/una \_\_\_\_\_. (No) Tengo \_\_\_ patas y cuando estoy contento digo\_\_\_\_\_ (producen la onomatopeya).<sup>4</sup>

#### 1.2. Animalada (calentamiento: activación)

Dividimos al grupo en parejas. De sus animales representados en la actividad anterior eligen aquel que tenga la onomatopeya más reconocible. Con los ojos vendados van gateando por el aula. A una señal comienzan a emitir su onomatopeya para que las parejas se encuentren guiadas por el sonido.

#### 1.3. El pelo de todos los animales (Fase de percepción: transición)

Nos situamos en círculo. Una persona está en el centro y dice: “El pelo de todos los animales”. El grupo se pone las manos en la cabeza. La persona en el centro continúa: “El pelo de (p. ej. El león)”. Si el animal tiene pelo, los estudiantes se tocarán el pelo. Si el animal no tiene pelo (p. ej. tiene plumas, escamas...) tienen que agazaparse y decir: “Sin pelo”.

#### 1.4. ¿Puedes imitarles? (Fase de percepción: sensibilización)

Vamos a comparar acústicamente el español y las(s) lengua(s) materna(s) de nuestro alumnado. Queremos hacerles sensibles a las diferencias acústicas entre ambas.

<sup>3</sup> Si no preparáis vuestros propios audios, podéis solicitarlos a la dirección de e-mail facilitada por la autora. Otra posibilidad, para la corrección fonética en germanófonos, es utilizar los audios de Saceda Ulloa *et al.* (en prensa), accesible online próximamente en la web de la Consejería de Educación de la Embajada de España en Berlín. La actividad 1.4. de esta unidad se corresponde con el audio núm. 39, la actividad 1.5. con el audio núm. 40, la actividad 2.5. con el audio núm. 41 y la actividad 4.4. con el audio núm. 44.

<sup>4</sup> Las oclusivas sordas se señalan en negrita para agilizar la evaluación informal del grupo.

No explicaremos nada. Sus oídos serán los que juzguen. Les pediremos que escriban/digan palabras que contengan [p, t, k] (p. ej. las que se presenta a continuación). Si somos nativos podemos leerlas procurando que todos los sonidos, excepto [p, t, k], suenen lo más nativo posible. En caso contrario, hay programas como Vista Previa, Acrobat Reader o el traductor de Google, que ofrecen una herramienta de voz. En ese caso ajustaremos la herramienta para que lea esa lista de palabras (de la L1 del alumnado) como si se tratase de español. Después tendrán que imitar a los/as hispanófonos/as hablando su lengua. El error que cometemos en la producción de [p<sup>h</sup>, t<sup>h</sup>, k<sup>h</sup>] como [p, t, k], es el que comete el alumnado en la dirección contraria. Cuando concluya la actividad, podemos reflexionar sobre qué es lo que hace que hablemos raro preguntando: ¿Quiénes hacen los sonidos más fuertes?

<b>Inglés</b>	Pig	Turkey	Manta	Octopus	Mosquito	Parrot	Tiger	Panda
<b>Alemán</b>	Pinguin	Taube	Manta	Leopard	Moskito	Kater	Tiger	Panda

### 1.5 ¿Quién es quién? (Fase de percepción: sensibilización)

Grabamos (con grabadora, teléfono móvil, el programa gratuito Praat...) hablantes nativos/as y L2 de español leyendo una lista de palabras españolas. Presentamos las palabras aleatoriamente para ver si descubren quién no es hablante nativo/a. Cuando no lo sea, tendrán que reaccionar dando una palmada, que simbolizará la aspiración. Podemos utilizar este gesto (la palmada) para indicarles que su producción no es correcta (hay aspiración) en las actividades de producción.

Cucaracha	Mosquito	Tortuga	Peces	Zapatero	Pulga	Perro	Garrapata
Chimpancé	Elefante	Mapache	Buitre	Topo	Piojo	Paloma	Zapatero
Hipopótamo	Serpiente	Pingüino	Tiburón	Periquito	Avispa	Gato	Lagarto

### 1.6. La gallina, sus pollitos y el zorro (activación)

Nos dividimos en grupos de 6 personas. Una es el zorro, otra la gallina y las restantes son los pollitos que se sitúan en fila detrás de la gallina. El objetivo del zorro es atrapar al último pollito pero la gallina protegerá a su prole bloqueando sus movimientos. Después de un rato cambiando los roles.

### 1.7. La pluma de la gallina (Fase de producción: transición)<sup>5</sup>

Dividimos al grupo en parejas e imaginamos que un miembro es una pluma de la gallina anterior que ha salido volando por el forcejeo con el zorro y el otro el viento que, mientras sopla (fuerte, suave, continuo...), mueve la pluma. Tras un par de minutos cambiamos los roles.

### 1.8. ¡Qué no se mueva el papel! (Fase de producción: articulación)

Para esta actividad necesitamos papel muy fino (de fumar o periódico). Repartimos a cada persona un papelillo que fijamos en el canto de una mesa o silla de modo que quede colgando. Como apreciamos en el vídeo de la BBC, la presión de aire en la producción de [p<sup>h</sup>] mueve el papel pero [p] no lo moverá. Esto es lo que trabajaremos en esta actividad.

<sup>5</sup> Recomendamos música relajante para este ejercicio de vuelta a la calma. Por ejemplo, *Air* de Bach (McFerrin/Yo-Yo-Ma en <http://grooves shark.com/s/Orchestral+Suite+No+3+Air/2EzNUY?src=5>).

- a. A 10 cm. del papel producirán: ‘MAMpa’, ‘MEMpe’ y ‘MOMpo’ (las sílabas acentuadas están en mayúscula). Les pedimos que lo hagan de dos maneras. Como en su lengua materna y como hablantes de español. En el primer caso el papel se tiene que mover mucho por la aspiración o salida brusca del aire retenido. En el segundo el papel casi no se mueve.
- b. ‘Mapa’, ‘MEpe’, ‘MOpo’: Ahora quitamos la /n/.
- c. Nos acercamos a tan solo 5 cm. del papel y vamos a hacer lo mismo que en la actividad anterior pero con: ‘NANta’, ‘NENte’ y ‘NONto’.
- d. ‘Nata’, ‘NEte’, ‘Noto’: Ahora quitamos la /n/.

### 1.9. ¿Cansado o aburrido? (Fase de Producción: pronunciación matizada)

En esta actividad sustituimos [p, t, k] por otros sonidos similares que nos acerquen paulatinamente a la producción correcta y se alejen lo más posible del error de tensión. Repetirán una frase sencilla y cada 30 segundos cambiaremos de sonido. Primero, caminamos por el aula como si estuviéramos tristes, arrastrando los pies y mirando al suelo. Cuando nos encontremos a una persona la miramos y le decimos (1):

1. Tristes (30 seg. cada) Arrastrando pies	2. Aburridos (30 seg. cada) Arrastrando pies, bostezando	3. Cansados (30 seg. cada) Reptando por el suelo
<i>Nengo un diende rodo</i>	<i>Es muy inenesane</i>	<i>No omo samos en el ampo</i>
<i>Dengo un diende rodo</i>	<i>Es muy inderesande</i>	<i>No gomo samos en el gambo</i>
<i>Tengo un diente roto</i>	<i>Es muy interesante</i>	<i>No como sapos en el campo</i>

4. *Ahora estamos cansadísimos.* Nos despedimos con el animal del comienzo:

<i>Nengo ___ manas y cuando esnoy gonenno digo _____ (onomatopeya) (30 seg.)</i>
<i>Dengo ___ manas y cuando esdoy godendo digo _____ (onomatopeya) (30 seg.)</i>
<i>Tengo ___ patas y cuando estoy contento digo _____ (onomatopeya) (30 seg.)</i>

## 2.ª Sesión: Animales salvajes

Materiales: periódicos, pañuelo, papel fino o una vela y algo para encenderla, celo, audios para trabajar la percepción, reproductor de audio.

Actividades:

### 2.1. Safari (Calentamiento)

Muchos de estos animales pueden ser reconocidos en su lengua materna. Nombraremos el animal y lo imitarán. Si no lo reconocen se imaginarán cómo se mueve y qué sonidos produce. La persona que más se acerque al animal real, gana.

Leopardo	Tiburón	Chimpancé	Cocodrilo	Avestruz	Lagarto
Elefante	hipopótamo	Oso panda	Tigresa	Serpiente	Pingüino

### 2.2. Atizanombres (Calentamiento: activación motora)

Nos dividimos en grupos de 5-6 personas. Cada persona tiene asignado un animal del ejercicio anterior (coincidirán en todos los grupos). Los grupos se distribuyen por el aula en círculos. En el centro se sitúa una persona con dos hojas de periódico enrolladas a modo de palo. Una persona del círculo nombra un animal distinto

al suyo. La persona del centro tendrá que apurarse y “atizar” con el periódico al representante de ese animal antes de que aquélla nombre otro animal distinto al que la nombró. Si no lo consigue tendrá que atizar al próximo y así sucesivamente. Si alguien ha sido atizado/a antes de nombrar otro animal, nombra al anterior o al animal del atizanombres, se cambiarán los roles y entrará en el círculo como atizanombres.

### 2.3. El pañuelo (Calentamiento: activación motora)

Seguimos con los grupos anteriores. Nos colocamos en filas equidistantes a un círculo central imaginario donde colocamos un pañuelo. Nombramos un animal y de cada fila saldrá su representante para, lo más rápidamente posible, rodear por detrás todos los grupos, volver a su fila, pasar por debajo de las piernas de los miembros de su equipo y coger el pañuelo en primer lugar.

### 2.4. Los exploradores (Fase de percepción: transición)

Estamos en la selva y vamos a buscar un animal muy raro y huidizo. Tendremos que pasar desapercibidos/as y ser silenciosos/as pero estar muy atentos/as. A nuestra señal sacarán sus cámaras, enfocarán y esperarán sin moverse para hacer la foto perfecta. ¿Qué animal han fotografiado?

### 2.5. ¿Es igual o diferente? (Fase de percepción: discriminación)

La tarea consiste en identificar si las sílabas de cada par son iguales o no. Vamos a leer secuencias de pares de sílabas, como las presentadas en el cuadro siguiente:

[p] vs. [p <sup>h</sup> ]			[t] vs. [t <sup>h</sup> ]			[k] vs. [k <sup>h</sup> ]		
n.º	Estímulo	solución	n.º	estímulo	Solución	n.º	estímulo	solución
1	pa – p <sup>h</sup> a	diferente, 1. <sup>a</sup>	6	ta – ta	igual, ambas	11	k <sup>h</sup> a – ka	diferente, 1. <sup>a</sup>
2	p <sup>h</sup> e – p <sup>h</sup> e	igual, ninguna	7	te – t <sup>h</sup> e	diferente, 1. <sup>a</sup>	12	ke – ke	igual, ambas
3	p <sup>h</sup> i – pi	diferente, 2. <sup>a</sup>	8	t <sup>h</sup> i – t <sup>h</sup> i	igual, ninguna	13	ki – ki	igual, ambas
4	po – po	igual, ambas	9	to – to	igual, ambas	14	k <sup>h</sup> o – ko	diferente, 1. <sup>a</sup>
5	pu – pu	igual, ambas	10	t <sup>h</sup> u – tu	diferente, 2. <sup>a</sup>	15	ku – ku	igual, ambas

### 2.6. ¿Cuál te suena mejor en español? (Fase de percepción: discriminación)

Volvemos a leer la lista anterior y les preguntamos cuál les suena mejor en español, ¿la primera, la segunda, ambas o ninguna?

### 2.7. ¡Que no se mueva el papel! (Fase de Producción: articulación)

Se realiza como la actividad 1.8. de la sesión anterior. Si queremos y confiamos en el grupo podemos utilizar una vela para variar. El objetivo es que el papel no se mueva o la llama no baile

a ‘Un pan’, ‘Un pez’, ‘Un poco más’. a 10 cm. del papel o vela.

b. ¡Eres tan amable, ‘Un tobogán’ a 5 cm. del papel o vela

### 2.8. Comiendo hierba (Fase de Producción)

Vamos a imaginarnos que somos un animal pesado y lento (p. ej. un elefante, un rinoceronte, o un hipopótamo). Mejor si caminan a cuatro patas. En caso contrario, el cuerpo estará curvado hacia delante. En cualquier caso avanzaremos despacio por el aula, como si pesáramos mucho. Mientras andan repetirán a coro lo que digamos pero

masticando hierba. El rumiar de palabras lo acompañamos con movimientos pesados y lentos (como balanceos). Si consiguen eliminar la aspiración podemos dejar de rumiar.

<i>Un elefante</i>	<i>se columpiaba</i>	<i>en la tela</i>	<i>de una tarántula</i>	<i>Resistía</i>
--------------------	----------------------	-------------------	-------------------------	-----------------

### 2.10. Un elefante se columpiaba... (Fase de Producción)

Acabamos jugando a este juego popular<sup>6</sup> que hemos adaptado hasta que todo el grupo esté incluido en el balanceo final de elefantes con el que nos despedimos:

Un elefante se columpiaba en la tela de una tarántula  
Como veía que resistía fueron a llamar a otro elefante  
Dos elefantes se columpiaba en la tela de una tarántula ...

### 3.ª Sesión: Insectos molestos

Materiales: periódicos, papel fino, celo, audios para trabajar la percepción, reproductor de audio, el audiolibro: *El toro Fernando e insectos infectos* (opcional).

Actividades:

#### 3.1 La picazón<sup>7</sup> (Calentamiento: activación)

El grupo se coloca en círculo. Alguien comienza diciendo: Soy\_\_\_\_\_ (su nombre) y me pica (p.ej. la pierna) y se rasca la parte del cuerpo que le pique. La persona que está a su lado dirá: “se llama (nombre anterior) y le pica la pierna (imita el movimiento anterior) y yo me llamo (su nombre) y me pica (p. ej. la nariz) y se rasca donde le pique. Así hasta completar el círculo. Si producen mucha aspiración en ‘pica’, o ‘pierna’ les pediremos que digan ‘BiGa’, ‘Bierna, etc.

#### 3.2. Me pica... (Calentamiento: activación)

En esta sesión trabajaremos con un audiocuento llamado “Insectos infectos” pero no es indispensable. Comenzamos caminando por el aula. De repente, nos encontramos con una compañía muy desagradable. Son insectos molestos que nos pican... y nos tenemos que rascar la cabeza... y las piernas... y la espalda... Para acompañar os sugiero la pista núm. 26 (versión clarinete y marimba) del CD que adjunta el libro. Es una canción instrumental que representa los insectos que se describen. Otra posibilidad para otras edades es “Flight of the Bumblebee” en *El zar Saltán* de Rimsky-Korsakov (<http://grooveshark.com/s/Flight+Of+The+Bumblebee/31tnTq?src=5>).

#### 3.3. Insectos molestos (Calentamiento: activación)

Escuchamos las pistas núms. 16, 17, 18, 19, 20 y 21. Representan la cucaracha, los mosquitos, la pulga, la avispa, el piojo y la mosca. La tarea no consiste en que entiendan el texto sino que capten la emoción del narrador y que la representen mientras tratan de cazar ese insecto molesto. Para preparar el juego, podemos mostrar la ilustración del cuento. Si no tenemos el audiolibro escucharemos la canción alternativa en la actividad 3.2, que representa al abejorro y leeremos el poema “La mosca” de M.<sup>a</sup> Lourdes García Jiménez ([http://www.doslourdes.net/poesías\\_para\\_niños.htm](http://www.doslourdes.net/poesías_para_niños.htm)).

<sup>6</sup> Para ver cómo se realiza y canta: <http://www.zappinternet.com/video/DeDwCagTig/cantajuego-4x12-un-elefante-se-balanceaba>.

<sup>7</sup> Actividad extraída de una sesión de ludoterapia elaborada por Cristina Salces en el posgrado en Terapias Corporales, de la Universidad de Burgos, coordinado por Rafael Calvo de León y Julio Valbuena Ruiz.

### 3.4. Los camaleones y los sapos (Fase de Percepción: transición)

Vamos a inspeccionar las paredes, las esquinas, el suelo en busca de insectos que atraparemos con la lengua, masticaremos y tragaremos. Iremos en silencio y despacio para no ahuyentarlos. Cuando no haya ninguno más nos sentaremos en corro.

### 3.5. Me pica (Fase de Percepción: Discriminación de palabras en el texto<sup>8</sup>)

Mientras escuchan, tienen que reconocer las palabras: ‘¡Qué susto!’, ‘lunática’, ‘nocturna’ de la pista 16 y de la pista 17: ‘picarme’, ‘¡Qué apetito!’, ‘elástica’. Si no tenemos el audiolibro, leeremos el poema “La mosca” (actividad 3.3.) y localizarán las palabras: ‘molesta’, ‘escapa’, ‘repite’, ‘cansada’ y ‘tomar’.

### 3.6. En boca cerrada no entran moscas (Fase de Producción: articulación)

El sonido [t] en español no se producen en el mismo lugar que en alemán o inglés<sup>9</sup>. En estas lenguas la punta de la lengua está más retrasada mientras que en español presiona contra la raíz de los incisivos superiores. Para que sean conscientes de esta diferencia vamos a ‘cazar’, con la punta de la lengua, una mosca que se nos metió en la boca. Dibujaremos esquemáticamente un paladar en la pizarra e iremos dando indicaciones de donde se encuentra la mosca. Los niños y niñas tendrán que repiquetear con la punta de la lengua en el sitio preciso: la mosca está en los dientes de abajo, en los de arriba, en el paladar... Se terminará cuando la mosca esté en la base de los dientes superiores. Allí permanecerá la lengua cuando digamos: *tata, tete, titi, toto, tutu* varias veces. Se pueden vigilar por turnos o hacerlo en coro.

### 3.7. El menú del explorador... (Fase de Producción: articulación)

Esta última secuencia a practicar con el papel (como las actividades 1.8 y 2.7.) contiene los sonidos meta en el contexto más delicado: al principio de palabra, acentuadas y rodeadas de oclusivas. ¡Atención a dónde se situamos la punta de la lengua en la /t/!

- a. *Camarero, una tortilla de tarántulas, por favor*
- b. *Ponme un helado de mosquitos fritos, por favor*
- c. *Tomaré ensalada de mariposas, por favor...*

### 3.8. Una hormiguita en la barriga<sup>10</sup> (Fase de Producción: escalonamiento)

a. Esta técnica consiste en segmentar progresivamente una frase hasta completarla. Las frases pertenecen a una canción que cantaremos para despedirnos. En el corro, vamos dando piezas de la canción de manera que la primera persona repita el trozo que digamos, la segunda repita lo que dijo la primera más el trozo siguiente y así hasta acabar con la estrofa o la canción...

---

<sup>8</sup> Basada en la actividad “El baúl de las palabras” de Luque (2009).

<sup>9</sup> Para comparar dónde se producen en ambos casos visitamos la página *The sounds of the spoken languages* de la universidad de Iowa (<http://www.uiowa.edu/~acadtech/phonetics/>):

Los sonidos del Español (bandera española) → Oclusivas → [t] y [d]

*Die Laute des Deutschen* (bandera alemana) → Plosive → [t] y [d]

*The sounds of American English* (bandera estadounidense) → Stops → [t] y [d]

<sup>10</sup> Puede encontrar en <http://www.youtube.com/watch?v=Am3sneT2aCE>.



- 1.ª persona: Una hormi
- 2.ª persona: Una hormiguita
- 3.ª persona: Una hormiguita en la
- 4.ª persona: Una hormiguita en la patita
- 5.ª persona: Una hormiguita en la patita Que me
- 6.ª persona: Una hormiguita en la patita Que me está
- 7.ª persona: Una hormiguita en la patita Que me está haciendo
- 8.ª persona: Una hormiguita en la patita Que me está haciendo rosquillitas
- 9.ª persona: Una hormiguita en la patita Que me está haciendo rosquillitas Que me
- 10.ª persona: Una hormiguita en la patita Que me está haciendo rosquillitas Que me pica,
- 11.ª persona: Una hormiguita en la patita Que me está haciendo rosquillitas Que me pica, que me pica

b. Cantamos el primer verso de la canción<sup>11</sup>:

Tengo, ooh ooh! Una hormiguita en la patita, aah aah  
 Que me está haciendo cosquillitas, aah aah  
 que me pica, que me pica

c. Ahora la cantamos con todas las vocales: ‘a’, ‘e’, ‘i’, ‘o’ y ‘u’. Por ejemplo, con ‘a’:

Tanga, aah aah! Ana harmagata an la patata, aah aah  
 Ca ma está hazanda cascallatas, aah aah  
 Ca ma paca, ca ma paca

#### 4.ª Sesión: Animales de otro mundo

##### 4.1. La pelota invisible<sup>12</sup> (Calentamiento: activación)

Tenemos una pelota invisible que nos vamos pasando con las manos, con los pies, con la barriga, con la cabeza... Si el grupo es muy numeroso, cuando hayan captado el juego, introduciremos una segunda pelota y después una tercera...

##### 4.2. Cabeza y antenas<sup>13</sup> (Calentamiento: activación)

Dividimos al grupo en tres. Uno serán las cabezas de nuestro marciano, otro las orejas derechas y el otro las orejas izquierdas. Las dos orejas respetando su posición (derecha e izquierda) se toman de las manos frente a frente formando un triángulo con los brazos. Dentro se coloca la persona que haga de cabeza. Así se forman todos los tríos. Si alguna persona queda aislada debe intentar acoplarse a un marciano en cualquier posición. Para eso, deshará los tríos existentes con las siguientes órdenes:

"Derecha": Solo las orejas derechas deben salir a buscar otro marciano. El resto no se mueve

"Izquierda": Todas las orejas izquierdas deben salir a buscar otro marciano.

"Cabeza": Las cabezas salen buscan meterse entre otras orejas

"Marcianito": Todos abandonan su posición y tratan de formar nuevos marcianos

##### 4.3. Aterrizaje<sup>14</sup> (Fase de Percepción: transición)

Nos imaginamos que hemos aterrizado en un planeta desconocido. Llevamos el traje espacial que es muy ancho y nos cuesta mucho andar. Tenemos que llegar a un lugar de la clase en grupos, sin hablar porque llevamos los cascos, tenemos que construir un refugio.

<sup>11</sup> Por si no la conocemos: <http://www.youtube.com/watch?v=kgoOKsVNkj4>.

<sup>12</sup> Actividad extraída y adaptada de una sesión de Terapia de danza y movimiento elaborada por Cecilia González Rodríguez y Paula Gavilán Pernía en el posgrado en Terapias Corporales de la Universidad de Burgos, coordinado por Rafael Calvo de León y Julio Valbuena Ruiz.

<sup>13</sup> Adaptado del juego popular “casa e inquilino”.

<sup>14</sup> Se puede acompañar por *Also Sprach Zarathustra* de Strauss que es el tema central de 2001: Odisea del espacio, accesible en <http://grooveshark.com/-!/s/Also+Sprach+Zarathustra/3Hhg8S?src=5>.

#### 4.4. ¿Es español o...? (Fase de Percepción: discriminación)

Vamos a hacer una lista de cognados<sup>15</sup> y/o palabras que se pronuncian muy parecido en ambas lenguas. La tarea consiste en mezclar las lenguas y señalar cuál es la española.

Alemán	Español	Inglés	Español
Tapete	Tapete	castor	castor
Rakete	Raqueta	cartoon	Cartón
Panda	Panda	Panda	Panda
Moskito	Mosquito	Mosquito	Mosquito
Fundamental	Fundamental	Fundamental	Fundamental
Tango	Tango	Tango	Tango

#### 4.5. Pata Pata Pata Pon (Fase de Producción: articulación)<sup>16</sup>

Formamos dos equipos cada uno con un/a portavoz que se sitúan en extremos opuestos del aula. Extendemos periódicos, formando dos líneas perpendiculares a los grupos, que simulan ser ríos. Los portavoces nos tienen que guiar al otro extremo, combinando palabras para que podamos avanzar. Si el equipo cae al río por descuido del portavoz o si produce mucha aspiración vuelven a empezar. Gana el primer equipo que llegue a su meta y cambian de portavoz. Si alguien produce mucha aspiración se sustituirá /p/ por /b/ y /t/ por /d/.

Acción	Avanzar un paso	Saltar	Paso a la derecha	Paso a la izquierda
Comando	pata-pata- pon	pon-pata-pon	Toto-pan-pan	Pan-toto-pan

#### 4.6. Historias en la espalda (Fase de Producción: producción libre)

En parejas, un miembro realiza un masaje en la espalda del compañero. Este masaje consiste en representar en la espalda una historia de animales grandes, domésticos, insectos molestos, y extraterrestres que se irá contando entre todos los “masajistas”. Después cambian los roles.

### Bibliografía

- Gil Fernández, J. (2007). *Fonética para profesores de español: De la teoría a la práctica*. Madrid: Arco/Libros.
- Luque Delgado, S. (2009). “Taller de técnicas de corrección articulatoria”. Curso presentado en el Máster en Fonética y Fonología. Madrid, Centro Superior de Investigaciones Científicas, abril de 2009.
- Palacios, F. (1999). *El toro Fernando e insectos infectos*. Colección La Mota de Polvo (núm. 6). Vitoria: AgrupArte Producciones.
- Saceda Ulloa, M., García Sánchez, I. y Lleó, C. (en prensa). *Interferencias del alemán en el español de los niños bilingües: Materiales para la pronunciación y el orden de palabras*, en Sonderforschungsbereich 538: Mehrsprachigkeit. Consejería de Educación de la Embajada de España en Berlín.
- Valbuena Ruiz, J. (2011). “Curso correspondiente al módulo de Ludoterapia del postgrado Especialista Universitario en Terapias Corporales”. Burgos, Universidad de Burgos - Foro Solidario Caja Burgos, 16-18 de diciembre de 2011.

<sup>15</sup> Los cognados son palabras que tienen el mismo origen etimológico (p. ej. ‘Tigre’ y ‘Tiger’).

<sup>16</sup> Basado en el juego del mismo nombre accesible en <http://www.jocjuegos.com/juego-patapon-2-1.html>.