



# PROPUESTA DE INTERVENCIÓN CON TERAPIA DE JUEGO GRUPAL EN AFASIA DE BROCA

Alumna: Andrea Ferraz Candelario

Tutoras académicas:

Adelina Estévez Monzó y María Dolores Morera Bello

Trabajo de Fin de Grado de Logopedia

Facultad de Psicología y Logopedia

Universidad de La Laguna

Curso académico 2018-2019

## **Resumen**

La afasia se define como la pérdida total o parcial de los procesos implicados en el lenguaje. En este trabajo se presenta una terapia de juego grupal que pretende mejorar la capacidad del lenguaje en pacientes con afasia de Broca. Para conseguir este objetivo, se requiere trabajar las áreas del lenguaje afectadas: expresión, comprensión, denominación y repetición. Se ha observado que las terapias alternativas a la individualizada favorecen la motivación y el aprendizaje en la rehabilitación. Los tratamientos intensivos se basan en una larga duración y en períodos cortos de tiempo para que la recuperación del lenguaje sea positiva. Además, es más efectiva en la fase crónica del paciente debido a que en la etapa aguda se producen cambios fisiológicos en las áreas cerebrales.

*Palabras clave:* afasia, afasia de Broca, intensidad, duración, terapia de juego, terapia grupal, habilidades lingüísticas.

## **Abstract**

Aphasia is defined as the total or partial loss of the processes involved in language. This paper presents a group play therapy that aims to improve language ability in patients with Broca's aphasia. To achieve this objective, it is necessary to work the areas of language affected: expression, comprehension, denomination and repetition. It has been observed that alternative therapies to individualized ones favor motivation and learning in rehabilitation. Intensive treatments are based on a long duration and short periods of time so that language recovery is positive. In addition, it is more effective in the chronic phase of the patient because in the acute stage physiological changes occur in the brain areas.

*Key words:* aphasia, Broca's aphasia, intensity, group therapy, game therapy, duration, language skills.

## Introducción

La afasia se define como la pérdida total o parcial de los procesos implicados en el lenguaje, es decir puede afectar a la expresión, a la comprensión y a otros sistemas. Se debe a una lesión que se sufre en las estructuras corticales y subcorticales del hemisferio cerebral izquierdo. En la afasia el daño del sistema nervioso central es el causante de no poder ejercer el lenguaje de forma adecuada (Chaves y Revuelta, 2000).

Puede afectar a cualquier persona, independientemente de su edad, género, nivel educativo y grupo social, siendo su causa más frecuente los accidentes cerebro-vasculares (ACV), no obstante se puede asociar a traumatismos cráneo-encefálicos, tumores e infecciones (Berthiera, García y Dávila, 2011).

Según Letorneau (1991) la pérdida del lenguaje en la afasia provoca un cambio brusco en la vida de los pacientes desde el punto de vista económico, personal o social.

Aunque hay varios tipos de categorización de afasias, en este instrumento se empleará la clasificación de Peña-Casanova (1984). Se pueden encontrar afasias de dos tipos: afasias Perisilvianas y Transcorticales. Dentro de ellas hay diferentes afasias, pero a los efectos de esta herramienta se selecciona en las afasias Perisilvianas, la afasia de Broca debido a las características que presenta:

La afasia de Broca se debe a una lesión frontal inferior del hemisferio izquierdo. Se caracteriza por un habla no fluente y escasa, con relativa preservación de la comprensión (menos la información sintáctica). En algunos casos se puede apreciar mutismo inicial, emisiones limitadas o estereotipias (pa-pa-pa-pa). En otros casos puede ocurrir que el lenguaje espontáneo sea no-fluente, limitado a nombres y a una escasa emisión de verbos. Los pacientes con estas características tienden a mostrar parafasias fonémicas (sustitución de un fonema por otro) y en menor medida parafasias semánticas (sustitución de una palabra por

otra que pertenezcan al mismo campo semántico). Además, la expresión suele ser un habla telegráfica con agramatismos, mostrando gran esfuerzo en las emisiones, una articulación torpe, alteraciones en la línea melódica y apraxia del habla. Por otra parte, este tipo de afasia tiende a estar acompañada de déficit motores como hemiplejía o hemiparesia en el lado contralateral a la lesión cerebral (Guell y Olivé, 2001).

Posteriormente se analizarán brevemente los procesos cognitivos que subyacen a los procesos lingüísticos del lenguaje.

Empezando por la expresión, hay que tener en cuenta la intervención de tres procesos: activación en el sistema semántico de los conceptos, recuperación en el léxico fonológico y almacén de fonemas de la forma verbal, y articulación de los programas motores encargados de la transmisión de los sonidos (Cuetos, 1998).

Según Cuetos (1998), la tarea de repetición es una tarea que involucra procesos de comprensión y de producción. Para que se dé una correcta repetición es necesario la conversión acústica en una fonológica, identificando cada fonema y activando los programas encargados de pronunciar esos fonemas.

Además, la tarea de repetición permite forma consciente e inconsciente repetir las palabras, es decir se pueden repetir palabras nunca antes escuchadas ya que no es necesario conocer el significado de ellas.

En cuanto a la tarea de denominación, consiste en presentar dibujos de objetos comunes y emitir sus nombres. Para denominar un objeto se requiere: un análisis visual (percepción), acceder a la unidad de reconocimiento de objetos, comprender su significado (sistema semántico), asignarle la palabra correspondiente (acceso al léxico) y articular los sonidos de la misma. Por tanto, estos procesos pueden verse alterados en diferentes niveles (Cuetos, 1999).

En la comprensión de la palabra intervienen los procesos de análisis auditivo (fonético, fonológico y silábico), después se identifica de la forma fonológica en el léxico auditivo, y para terminar el proceso se activa el significado de la palabra en el sistema semántico (Cuetos, 1998).

Durante el desarrollo de la terapia, fue necesario describir los factores relevantes que debe reunir una terapia para que sea eficaz: la intensidad del tratamiento, el momento de su aplicación, la terapia paralela de fármacos y la efectividad de la terapia del juego grupal.

Según las investigaciones de Basso y Caporali (2001), es muy importante que las terapias se elaboren con tratamientos intensivos de larga duración y en períodos cortos de tiempo para que la recuperación del lenguaje sea positiva, es decir cuanto mayor cantidad de terapia mayor es el beneficio en la intervención de pacientes con daño neurológico. Este tipo de tratamiento hace énfasis en que la terapia se debe aplicar de forma intensa pero corta, es decir la terapia intensiva aplicada durante un periodo breve de tiempo puede mejorar los déficit del lenguaje en pacientes con afasia.

Asimismo, Tsumoto (1992) añade que el aprendizaje del lenguaje se da a través de dos procesos cerebrales llamados correlación y coincidencia, es decir, el tratamiento tiene que ir acompañado de un aprendizaje simultáneo. Es decir, cuanto mayor es la intensidad de la terapia, mayor es el beneficio.

Sin embargo, se ha demostrado que no es necesario administrar esa intensidad de tratamiento en el mismo día, sino dividirla en intervalos de tiempo cortos pero de forma diaria, y así conseguir mejorar las habilidades lingüísticas (Difrancesco, Pulvermüller y Mohr, 2012).

En las investigaciones de Jokel, Cupit, Rochon y Leonard (2009), encontraron que cuando los pacientes finalizaban el tratamiento, los progresos que habían obtenido durante la

rehabilitación del lenguaje volvían a menguar. Esto se debía a la falta de estimulación al acabar la terapia, ya que no continuaban trabajando las habilidades lingüísticas durante su vida diaria.

En cuanto al momento en el que el paciente de afasia tiene que comenzar con la rehabilitación, se expone que se encuentran resultados positivos en la intervención durante la fase aguda de la afasia, tras un ACV. Se basa en que cuánto antes se actúe en los déficit del lenguaje, antes se obtendrán resultados beneficiosos para los pacientes (Kirness y Maher, 2010).

No obstante, otros autores como Pulvermüller y Berthier (2008), afirman que es recomendable dejar un tiempo desde que se da la afasia hasta comenzar la terapia para que los sistemas neuronales se estabilicen. Es decir, en la fase aguda puede ocurrir una recuperación espontánea de las áreas corticales y subcorticales, por ejemplo la reducción del edema o cambios sociales y emocionales. Por tanto, la terapia intensiva es más efectiva en la fase crónica del paciente ya que en la etapa aguda se producen cambios fisiológicos de las áreas cerebrales. Asimismo permite que el paciente mantenga una condición más estable y lograr adaptarse al nuevo modo de vida.

Hay que tener en cuenta que se ha descubierto que es necesario que el tratamiento del lenguaje se dé simultáneamente con un tratamiento farmacológico. McNeil, Small, Masterson y Tepanta (1995), evaluaron la eficacia de una intervención con una persona con afasia y encontraron que la mejora en el lenguaje es más considerable y evidente cuando el paciente realiza ambos tratamientos. Los fármacos se pueden usar para facilitar la recuperación del paciente con daño en el sistema nervioso central. Por tanto, es posible un efecto beneficioso en el rendimiento del lenguaje, ya que los fármacos actúan sobre los neurotransmisores logrando modular la función neuronal.

Romani, Thomas, Olson y Lander (2019), encuentran resultados positivos en las intervenciones grupales basadas en el juego, justificando que es una forma de complementar la terapia individual por la combinación de la motivación del juego y el aspecto social. Además, explican que se podría trabajar las áreas del lenguaje a través del juego aportando: la consolidación del aprendizaje, trabajando las áreas del lenguaje más afectadas y disfrutando de un entorno seguro y de apoyo.

Así mismo, la participación en una terapia grupal ofrece la interacción entre los pacientes dándose un ambiente menos intimidante y más motivador que solo con el profesional (Parr, 2007). También tiene como ventaja reducir el aislamiento, fomentar nuevas relaciones sociales y compartir los sentimientos de comprensión y aceptación por compartir el mismo problema (Vickers, 2010).

Como se ha podido observar la terapia de juego grupal es un tipo de tratamiento llamativo e innovador ya que ocasiona motivación e interés en los pacientes. Se puede conseguir resultados beneficiosos en el tratamiento del lenguaje, y asimismo emplear una alternativa de las terapias tradicionales. Por lo tanto el desarrollo de esta intervención puede inducir a efectos positivos en las habilidades lingüísticas y comunicativas de los participantes. A continuación se presentarán los objetivos de la terapia.

### **Objetivo general**

Mejorar la capacidad del lenguaje en pacientes con afasia de Broca mediante terapia de juego grupal.

### **Objetivos específicos**

En cuanto a la herramienta del juego:

- Crear una herramienta útil para mejorar el lenguaje y la comunicación de los pacientes con afasia.

En cuanto a las áreas del lenguaje:

➤ Tareas de expresión:

- Aumentar la longitud de las palabras en las frases.
- Lograr una mejora en la expresión lingüística de los pacientes.
- Mejorar la fluidez verbal.

➤ Tareas de comprensión:

- Mejorar la comprensión lingüística de los participantes.
- Lograr la identificación de la palabra hablada con el dibujo.
- Discriminar palabras con distinto significado.

➤ Tareas de repetición:

- Incrementar repeticiones de palabras de hasta 6 letras.
- Realizar repeticiones de oraciones de hasta 6 palabras.
- Aumentar la capacidad de realizar repeticiones de números de hasta 5 cifras.
- Lograr repeticiones de no-palabras de hasta 6 letras.

➤ Tareas de denominación:

- Mejorar la identificación y denominación de imágenes.

## **Método**

### **Participantes**

Este programa está diseñado para pacientes adultos que presenten afasia de Broca, que serán incorporados a la intervención si cumplen con los siguientes requisitos previos:

La lesión puede ser ocasionada por un ictus, traumatismos craneoencefálicos, tumores, entre otras. Además, el daño cerebral debe encontrarse en la región frontal inferior del hemisferio izquierdo.

En la elección de los pacientes no se incluirá la edad como un factor determinante. Pero si se requerirá que tengan las características del lenguaje propias de la afasia de Broca. Todos los participantes deberán hablar el mismo idioma para mantener la comunicación efectiva entre ellos.

Se incluirá a los participantes que se encuentren en la fase crónica de la afasia, ya que Pulvermüller y Berthier (2008), explican que la terapia debe darse después de la etapa aguda ya que permite que los sistemas neuronales del paciente se mantengan en una condición estable.

Tampoco se excluirán a los pacientes con cierto grado de comorbilidad, por ejemplo los que presenten agnosias o disartria. Se debe a que Difrancesco et al. (2012), desarrollan que este grupo de pacientes pueden beneficiarse de ayudas de sus otros compañeros en terapias donde los objetivos y los grupos estén formados de forma apropiada.

Los criterios de exclusión que se tendrán en cuenta serán los antecedentes de abuso de alcohol u otras sustancias y alguna enfermedad neurológica o psiquiátrica añadida (Romani et al., 2019).

El psiquiatra realizará pruebas preliminares psicosociales y neuropsiquiátricas para obtener resultados de su situación psicológica y social. Además, se utilizará otras pruebas para asegurar que presenten las características de la afasia de Broca, como es la prueba screening de Boston o un informe médico del neurólogo que indique la localización de la lesión cerebral.

### **Instrumentos y materiales**

Los materiales de intervención que se requerirán para llevar a cabo esta propuesta de intervención, serán:

- Las instrucciones de aplicación del programa: Servirán para instruir de forma apropiada a los profesionales que vayan aplicar la terapia. En ellas se describirá de forma detallada el desarrollo.
- Las instrucciones informativas del juego: los profesionales tendrán unas instrucciones informativas para explicar a los familiares y a los usuarios en qué consiste este programa y para qué se llevará a cabo.
- El tablero del parchís (anexo 1): se incluirá el tablero del parchís con las modificaciones previstas para la rehabilitación. El diseño contiene las cuatro secciones de colores del parchís original, mientras que las casillas están nombradas por las cuatro áreas que se pretenden trabajar (comprensión, denominación, expresión y repetición).
- Tarjetas de las cuatro categorías (anexo 2): estas tarjetas se dividen en las cuatro categorías que se quiere trabajar: comprensión, repetición, denominación y expresión. Dentro de cada una de estas áreas habrá 40 tarjetas con diferentes tareas.
- Imágenes de las tareas (anexo 3): se encontrarán diferentes imágenes con representaciones de palabras o acciones. Las imágenes se seleccionaron de la plataforma

ARASAAC creados por Sergio Palao y propiedad del Gobierno de Aragón (ARASAAC, s.f.).

- El tablero con reforzadores: los reforzadores serán designados por el profesional que emplee el programa y también dependerán de las motivaciones de los usuarios que participen.
- Sellos y un marcador de puntuación: se necesitará para marcar las victorias y para anotar el número de actividades que realizan.
- Libreta: para que el profesional pueda anotar observaciones que encuentre necesarias de los pacientes en el contexto natural del juego; anotar posibles cambios propuestos para el programa; registrar las tareas que se ejecutan.

Para llevar a cabo la evaluación de la propuesta de intervención, se emplearán los siguientes materiales:

En cuanto a la evaluación del usuario, se usará la batería de Boston pre y post intervención para controlar la eficacia del programa y el desarrollo lingüístico de cada uno de los pacientes. Además, se registrará de forma semanal las mejoras adquiridas, si es que las hubiese, mediante el screening Boston. De esta forma, se medirá si se logra obtener los objetivos propuestos en la introducción.

Respectivamente se contará con cuestionarios dirigidos para familiares y profesionales para conocer la opinión de la intervención, es decir para medir y controlar la satisfacción del programa y su efectividad en los pacientes y en su entorno. Asimismo, reconocer como puede proporcionar mejoras en la capacidad del lenguaje.

Habrá una encuesta de satisfacción para el paciente para poder conocer su criterio de la intervención. Se preguntarán aspectos sobre las mejoras adquiridas en el lenguaje, en el

entorno y en el aspecto social. Además, se les invitará a exponer sus sugerencias, es decir aspectos positivos y negativos que hayan encontrado a lo largo de la terapia.

La evaluación del programa se registrará a través de un protocolo de evaluación que se empleará para obtener resultados positivos y/o negativos que se puedan dar en cada una de las tareas de esta intervención. En el protocolo se medirá diferentes ámbitos: el paciente, la familia, el profesional, el programa, el contexto, la evaluación y la información. Además, se desarrollará cada ámbito según los objetivos que pretendemos conseguir. Por ejemplo, en el ámbito del paciente, se tendrá en cuenta la motivación que muestre en el juego. En la familia, se observará si se implican en el tratamiento. En el profesional si muestra actitud empática y de aceptación al paciente. En el contexto, si hay un adecuado ambiente entre el grupo y si se encuentran en una ubicación cómoda y relajante. En el programa, si las actividades que se proponen logran cumplir el objetivo. En la evaluación, si se realiza un número adecuado de evaluaciones para poder análisis de forma efectiva la terapia. Y la información, si se presenta de forma correcta los materiales informativos. Todos estos representarían factores de los ámbitos que hay que controlar para que el objetivo general de la terapia pueda suceder.

## **Desarrollo del programa de intervención**

### **Descripción general del programa.**

El parchís es un juego de mesa popular que tiene como objetivo llegar a la meta. Los participantes tendrán que jugar en un tablero del parchís para cuatro jugadores y llevar sus fichas desde la salida del tablero hasta la meta, eliminando a los jugadores que se encuentren, y así mismo realizando las tareas propuestas en cada casilla para poder obtener la victoria.

El programa es una terapia que se basará en grupos de cuatro personas. Los participantes tendrán que lanzar el dado e ir avanzando las casillas correspondientes. Las casillas estarán

divididas en las categorías descritas en la introducción, es decir, comprensión, repetición, denominación y expresión, dependiendo de la casilla en la que se encuentren tendrán que realizar una tarea u otra.

Además, el/la logopeda o profesional a cargo de la rehabilitación se encargará de presentar la introducción del juego, explicarles las tareas, anotar observaciones y controlar que se encuentren en un contexto efectivo para que se dé el lenguaje y la comunicación.

### **Procedimiento.**

En el programa, los cuatro participantes y el profesional se sentarán alrededor de una mesa, unos enfrente de otros. Al comienzo de la terapia, se les explicará detalladamente en qué consiste el juego, qué se pretende conseguir y se dará un ejemplo del funcionamiento, asegurándose que todos los jugadores lo han comprendido, ya que si no es así, se repetirá la explicación.

El procedimiento va a consistir en que cada participante elegirá el color de sus fichas. El participante A moverá el dado y rotará la ficha a la casilla que le ha marcado el dado. Cuando termine de mover la ficha, el profesional indicará que categoría le corresponde realizar la tarea. Entonces, el participante recogerá una tarjeta de esa área, se la entregará al terapeuta y éste explicará la actividad. Al cabo de esto, tendrá que realizar la tarea propuesta. De igual manera sucederá con los demás participantes hasta conseguir llegar a la victoria.

### ***Criterios para la formación de los grupos.***

Este programa ha sido diseñado para terapias grupales con afasia de Broca. Este tipo de terapia tiene la función de ayudar al paciente a comunicarse con otras personas utilizando habilidades sociales, comunicativas y lingüísticas, de la misma manera que en las situaciones de su vida diaria. Por otro lado, también proporciona una mayor estabilidad e integración en el paciente, ya que los participantes de la rehabilitación comparten la misma dificultad.

Permite reducir el propio aislamiento del mundo social, intercambiar ideas, sentimientos y experiencias, mejorar la motivación y garantizar un mayor beneficio de la terapia.

Teniendo en cuenta los beneficios de la terapia grupal, los grupos se crearán de forma homogénea, respetando los siguientes criterios:

La gravedad de la patología, ya que es conveniente que los pacientes de un mismo grupo mantengan un grado similar. Se obtendrá mediante los informes del neurólogo que indican el daño cerebral adquirido.

El nivel lingüístico es importante ya que los participantes de un mismo grupo requieren mantener una semejanza en las características del lenguaje. Para controlar el grado de lenguaje, se realizará a través de la evaluación pre tratamiento con el Test de Boston. Por tanto, se contrastarán los resultados obtenidos entre los participantes y se observará el nivel de cada uno.

Para garantizar la eficacia de la terapia, es necesario formar grupos de pacientes homogéneos, ya que proporciona que los participantes del mismo grado de gravedad y mismo nivel lingüístico mantengan la motivación alta en las tareas y compartan las experiencias entre ellos (Difrancesco et al., 2012).

Aunque esta terapia está diseñada para trabajar en grupos homogéneos, Difrancesco et al. (2012), explican que se ha observado que al formar grupos con características del lenguaje heterogénea, permite que se beneficien de las capacidades lingüísticas de los demás, es decir de las habilidades del otro. Por tanto, está bajo el criterio del profesional, formar los grupos de manera homogénea o heterogénea.

El profesional tendrá que observar cómo va progresando cada paciente dentro de su grupo y como se compatibilizan, ya que puede suceder que alguno de los pacientes no se beneficie

de esa agrupación. En estas circunstancias, el profesional deberá solventar el problema de la forma más eficiente que considere.

### ***Profesionales.***

El programa lo podrá aplicar uno o varios profesionales cualificados, con conocimiento de las afasias y su rehabilitación. Esto es necesario para que el tratamiento se realice de forma efectiva, los pacientes logren mejorar de forma apropiada y para ejecutar cambios favorables en la terapia. Para aplicar el programa, se tendrá que preparar y modificar bajo sus propios objetivos. Por otra parte, será necesario que el profesional posea formación en habilidades interpersonales, ya que la empatía, el respeto, la tolerancia, la escucha activa, la motivación, entre otras, pueden determinar que un programa sea eficiente y que los pacientes puedan beneficiarse de él.

El profesional intervendrá de forma activa en la terapia, interactuando con los participantes. Su papel consistirá en usar diferentes estrategias como el modelado, para colaborar en las distintas tareas del juego y anotar registros observacionales. Además, se encargará de aportar a los pacientes motivación, apoyo emocional, tranquilidad y paciencia.

### ***Contenido.***

Se seleccionaron las áreas del lenguaje de comprensión, repetición, expresión y denominación. Con ellas se desarrollaron un conjunto de 160 tarjetas, repartidas en las cuatro categorías. Esto se considera una dosis de terapia razonable para cada objetivo que se pretende lograr por área afectada del lenguaje.

Partiendo del objetivo general: mejorar la capacidad del lenguaje en pacientes con afasia de Broca mediante terapia de juego grupal. Se consiguen los objetivos específicos de la terapia. A continuación se desarrollará cada uno de ellos.

En cuanto a la área de expresión, se pretende conseguir: A: aumentar la longitud de las palabras en las frases; B: lograr una mejora en la expresión lingüística de los pacientes; C: mejorar la fluidez verbal.

Una de las tareas es la descripción de una imagen. El paciente tendrá que realizar una oración de hasta 8 palabras según la imagen que se represente. Se evaluará la longitud de la series de palabras ininterrumpidas para poder medir la fluidez verbal. Además, se controlará que se realice la oración con una estructura coherente y estructurada, es decir sujeto + verbo / sujeto + verbo + complementos. También se observará si aumenta la longitud de las frases en el transcurso del tiempo.

Como es una terapia grupal, debe haber una interacción entre los demás participantes para que haya comunicación. El resto se incorporarán a la tarea de forma competitiva para poder mover sus fichas un mayor número de casillas. En esta tarea, se hará de forma que cuando el paciente haya completado la oración, los demás participantes podrán decidir si quieren intervenir y aumentar la oración que se acaba de nombrar. Es decir, el paciente A realiza su oración en base a la imagen, por ejemplo “la pelota salta”. Entonces el paciente B podrá añadir una o más palabras observando el dibujo, por ejemplo “la pelota roja salta en la pared”. Por tanto, la recompensa del paciente A por efectuar la oración de forma correcta será mover su ficha el número de veces que indica el dado. Mientras que el participante B, que acertó y aumentó las palabras de la oración, podrá mover la ficha según las palabras añadidas. Permite que haya competitividad entre ellos e interactúen de forma dinámica. Además, podrán participar los cuatro jugadores en la misma tarea si así lo desean. El profesional será quien admita de forma correcta las frases basándose en los objetivos.

Por otro lado, en esta misma actividad, si el paciente A no es capaz de realizar la frase o no logra crearla de forma apropiada, se sancionará sin mover la ficha hasta el próximo turno.

Hay que resaltar que es importante que el profesional realice registros observacionales, ya que si el paciente no desempeña las tareas con frecuencia no cumplirá los objetivos, por lo que habría que buscar una solución adecuada para solventar el problema.

Otra tarea del área de expresión, consistirá en que el paciente tendrá que terminar la frase propuesta en la tarjeta. En este caso, se emplearán refranes. Por ejemplo, si la frase es “dime con quién andas y...”, el paciente tendrá que finalizar la frase “...te diré quién eres”. De la misma manera que en la otra actividad, se evaluará la longitud de las palabras para poder medir la fluidez verbal y se controlará que se realice la oración con una estructura coherente y estructurada. Además, se trabajará la línea melódica y la atención de forma indirecta. Por otra parte, la recompensa y la sanción será igual que en la otra tarea.

En cuanto a la área de comprensión, se pretenderá alcanzar: A: mejorar la comprensión lingüística de los participantes; B: lograr la identificación de la palabra hablada con el dibujo; D: discriminar palabras con distinto significado.

La actividad consistirá en identificar si dos palabras tienen el mismo significado. Es decir, se presentarán dos palabras, por ejemplo “mar-océano”, el paciente deberá responder si tienen el mismo significado o no.

Otra de las actividades es identificar la palabra hablada con el dibujo. Se mostrarán imágenes y se irá nombrando las palabras escritas en la tarjeta. El paciente tendrá que señalar que dibujo representa la palabra u oración.

En estos casos, para que en el juego interactúen entre ellos, el participante A y otro participante, intentarán competir para ver quién identifica más palabras o dibujos. Es decir, entre las 4 elecciones que haya en la tarjeta, el que acierte más, conseguirá rotar el número de

veces acertadas. Además, cuando el paciente cometa errores en la discriminación, tendrá que mover su ficha hacia atrás las veces que haya fallado.

En cuanto a las tareas de repetición, se pretenderá: A: incrementar repeticiones de palabras de hasta 6 letras; B: realizar repeticiones de oraciones de hasta 6 palabras; C: aumentar la capacidad de realizar repeticiones de números de hasta 5 cifras; D: lograr repeticiones de no-palabras de hasta 6 letras.

Las actividades consistirán en repetir palabras, no-palabras, oraciones y cifras numéricas. Para que haya interacción entre ellos, si el participante no repite de forma adecuada el estímulo, se pasará al siguiente paciente. Entonces quién acierte, moverá su ficha hacia delante, mientras que si falla se moverá hacia atrás.

Se emplearán sustantivos ya que son más fáciles de nombrar que los verbos, aunque se puede trabajar con ambos tipos debido a que mejoran en el habla y en la producción narrativa (Romani et al., 2019).

Los estímulos, las palabras y las no-palabras, se recogen de la batería de pruebas EPLA (Kay, Lesser & Coltheart, 1995).

En cuanto a las tareas de denominación, se pretenderá mejorar la identificación y denominación de imágenes.

La tarea en este caso se basará en la presentación de imágenes y el paciente tendrá que nombrarlas. Como en otras tareas, si falla pasará a otro paciente y tendrá que mover la ficha una casilla hacia atrás, mientras que quién acierte podrá moverla hacia delante.

Frecuentemente, el paciente con afasia de Broca podrá cometer en todas las tareas errores de tipo: parafasias, agramatismo, errores en la forma gramatical, alteraciones sintácticas en la comprensión auditiva, escasez de vocabulario y dificultades en la emisión.

Al principio, los niveles de dificultad de los estímulos son bajos, ya que en la intervención se parte de que carecen de habilidades lingüísticas. Pero en el futuro, es recomendable que se vaya aumentando el grado de dificultad acorde a las necesidades de los pacientes.

Algunas pautas para que la intervención sea efectiva se resumirán en: al comienzo el profesional otorgará apoyo, pero con el transcurso del tiempo se beneficiarán de la terapia grupal; no se podrá interrumpir a los participantes cuando se estén expresando o comprendiendo las tareas; intentar comunicarse, aprendiendo otras alternativas para interactuar adecuadamente; se utilizarán refuerzos semánticos (producir palabras relacionadas con la que se requiere) y fonológicos (aportar el inicio de la palabra para que emita el resto de ella).

### **Sesiones y temporalización.**

El programa de intervención se basa en una terapia intensiva, ya que según las investigaciones de Basso y Caporali (2001), es muy importante que las terapias se elaboren con tratamientos intensivos y de larga duración, ya que proporcionan resultados positivos de pacientes con daño neurológico.

se aconseja una terapia intensiva que dure un intervalo de tres horas la sesión durante dos semanas. Sin embargo, según ha demostrado Difrancesco et al. (2012), no es necesario administrar esa intensidad de tratamiento en el mismo día, sino fragmentarla en intervalos de tiempo cortos pero de forma diaria, y así conseguir mejorar las habilidades lingüísticas.

En esta terapia se desarrollarán las sesiones y la temporalización de la misma forma que Romani et al. (2019), que recogieron en su investigación que las sesiones de una hora y tres veces por semana, muestran resultados positivos en la mejora de los déficit del lenguaje. Se debe a que los pacientes pueden descansar y no provocar fatiga en las tareas, y a la misma vez fomenta la plasticidad neuronal con terapia intensiva. Además, explican que el profesional encargado de la terapia deberá tomar la decisión de si continuará con ella cuando se finalice las semanas de intervención propuestas, y realicen los registros y las comparaciones de los datos obtenidos de la evaluación para averiguar si se cumplieron los objetivos planteados.

En la tercera sesión de cada semana se realizará un screening del Boston, para anotar registros de los pacientes, es decir que se emplearán los últimos 15 minutos para realizarlo, aunque puede transcurrir más tiempo debido a la duración de la terapia y el desarrollo de cada paciente.

Con respecto a los 45 minutos de cada sesión, tiene este propósito para que se pueda aplicar en ámbitos clínicos y, también para que permanezca la atención y la motivación.

Antes de comenzar las sesiones de rehabilitación, habrá una sesión informativa para los participantes y sus familiares. Se explicará en qué consiste la terapia, y se resolverán las incertidumbres. Además, se recogerá información a través de entrevistas a los familiares y a los pacientes para registrar las circunstancias de cada uno.

A continuación, se planteará otra sesión con el paciente donde se realizará el Test de Boston para obtener registros pre intervención.

Más tarde, con la creación de cada grupo, habrá una presentación entre los participantes, donde podrán presentarse y relacionarse entre ellos.

En la primera sesión se presentarán las instrucciones del juego. Además, se realizará un ensayo como prueba para que logren comprender la dinámica del juego. A partir de esto, comenzarán a jugar y durante las sesiones de terapia desarrollarán diversas habilidades lingüísticas. El número de partidas que se realicen dependerá del tiempo que tarden en realizar las tareas de las tarjetas y de otros factores como la motivación y la fatiga.

Para garantizar la efectividad del programa se realizará uno o dos descansos durante la sesión, teniendo en cuenta las circunstancias del grupo, sus habilidades lingüísticas y el estado emocional. Por tanto, el profesional experimentado identificará mediante la observación de los pacientes si es preciso descansar.

Al finalizar las sesiones de intervención, se dedicará otra reunión para aplicar las pruebas de evaluación oportunas a los pacientes. Además, se darán pautas, tareas y consejos a los participantes y familiares, ya que como respalda Jokel et al. (2009), una vez acabada la terapia, las mejoras que suceden en los pacientes desaparecen y provocan el mismo deterioro de antes de la intervención.

### **Evaluación del programa de intervención**

A lo largo de la intervención hay que plantearse e ir adaptando el programa según se va evaluando para poder conseguir los objetivos finales.

El fin que se plantea en la evaluación es el de comprobar si el programa cumple con los objetivos propuestos en la rehabilitación. Esta será continua, es decir que se harán registros durante todo el proceso de la intervención, al inicio, durante su aplicación y al final.

En cuanto a los objetivos de la evaluación del programa consistirán en: A: comprobar si los objetivos del programa son efectivos para la mejora de los pacientes con afasia; B: verificar que las herramientas son idóneas en cada sesión; C: verificar y comprobar que la

temporalización y las sesiones han sido correctas; D: comprobar la utilidad y pertinencia de este tipo de intervenciones en pacientes con afasia.

Para esto, se usarán herramientas de recogida de información como las fichas de evaluación, registros observacionales durante las sesiones realizadas por el logopeda, los cuestionarios y el protocolo de evaluación del propio programa.

El paciente y su familia también pueden valorar la eficacia del programa, a través de encuestas de satisfacción, donde contrasten los resultados obtenidos tras la intervención, con la situación inicial de su familiar con afasia.

Para la evaluación del programa se aplicará un protocolo a lo largo de todo el proceso, donde se incluirán todos los ámbitos a tener en cuenta y se irán verificando cada uno de los indicadores que demuestren la calidad del programa.

Por último, los resultados obtenidos con los pacientes y las modificaciones que se hayan tenido que realizar a lo largo de la aplicación del programa, nos irán proporcionando indicadores de calidad o no del mismo.

## **Resultados**

En esta intervención esperaríamos encontrar resultados positivos realizando una comparación de los datos obtenidos durante el desarrollo de la terapia. Es decir, el programa sería efectivo cumpliendo el objetivo general y específico.

Por tanto, el resultado previsto que se querría obtener, sería la mejora de la capacidad del lenguaje en pacientes con afasia de Broca mediante terapia de juego grupal. Así mismo, se cumplirían los objetivos específicos en cuanto a cada área, logrando que la intervención sea adecuada.

El progreso en el paciente mediante el programa, conllevaría a una mejoría en el desarrollo de sus habilidades lingüísticas, en sus relaciones sociales y en su vida diaria.

La intervención podría llegar a no cumplir sus objetivos por diversos factores, destacando las consecuencias sociales, psicosociales y emocionales de la terapia y su impacto en la vida cotidiana de los pacientes. Además de la intensidad de la aplicación, los estímulos, el grupo, o que el programa esté mal planteado. No obstante, el profesional será el responsable de ir adaptando la terapia progresivamente a medida que los pacientes mejoren y sin dejar de aplicar los procedimientos que permitan llevar a cabo una adecuada rehabilitación.

Los resultados previstos indicarían que la intervención a través de una terapia de juego grupal e intensiva, son una forma positiva de complementar la terapia administrada de forma individual o como sustitución de ella.

Teniendo en cuenta que los factores aplicados en este programa se hayan propuesto de forma errónea, los estímulos y las áreas de dificultad, son otros sesgos determinantes en la funcionalidad de la terapia. Sin embargo, la intervención puede llegar a ser un medio para aumentar el desarrollo del aprendizaje, permitiendo trabajar las áreas de dificultad y disfrutar las interacciones sociales en un ambiente seguro y de apoyo.

Otros elementos que pueden afectar de forma negativa en la terapia serían: la gravedad, el tipo de afasia, la edad, los síntomas o signos neurológicos (como por ejemplo hemiplejía, hemianopsia, entre otros), los trastornos emocionales y psicológicos, y por último la afectación que tiene en la calidad de vida, en su entorno y en su familia.

Como sugerencia para la aplicación del programa sería útil añadir niveles de dificultad según mejoran los pacientes. Otra opción sería la de mantener una terapia simultánea individualizada, de igual manera sería conveniente ver la efectividad en un grupo con diferentes tipos de afasia o incluso otras patologías, y también en niños con daño neurológico.

Es decir, esta de la mano del profesional que lo va aplicar a realizar los cambios oportunos que vea necesarios para aportar una mayor efectividad en la intervención.

### **Referencias bibliográficas**

ARASAAC. (s.f.). [Símbolos pictográficos]. Obtenido del Portal Aragonés de la Comunicación Aumentativa y Alternativa: <http://arasaac.org>

Basso, A., & Carporali, A. (2001). Aphasia Therapy or the importance of being earnest. *Aphasiology*. 15, 307-332.

Berthier, M.L., García, N., & Dávila, G. (2011). Afasias y trastornos del habla. *Medicine*. 10 (74), 5035-41.

Chaves, B., & Revuelta, F. (2000). *Afasias*. Manual de Logopedia Escolar. Editorial Aljibe, S.L. 307-331.

Coltheart, M., Kay, J., & Lesser, R. (1995). EPLA: Spanish Translation of PALPA: Evaluación del procesamiento lingüístico en la afasia. United Kingdom. Editorial Taylor & Francis Ltd.

Cuetos, F. (1998). *Evaluación y Rehabilitación de los pacientes afásicos: Una aproximación cognitiva*. Madrid. Editorial Médica Panamericana.

Cuetos, F. (1999). Neuropsicología cognitiva del lenguaje. En M. De Vega y F. Cuetos (Eds), *Psicolingüística del español*. Madrid, Trotta.

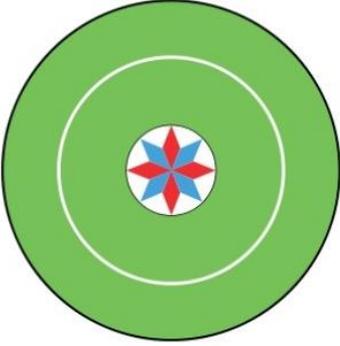
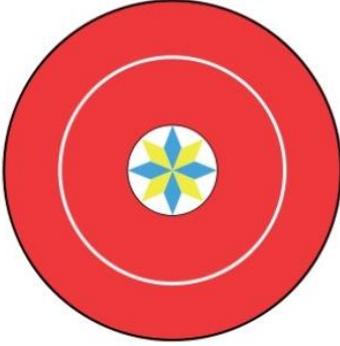
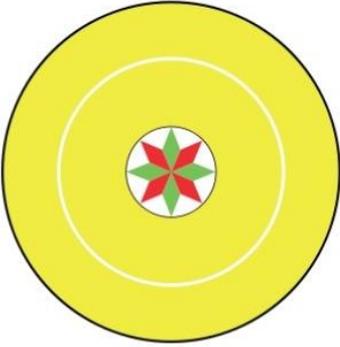
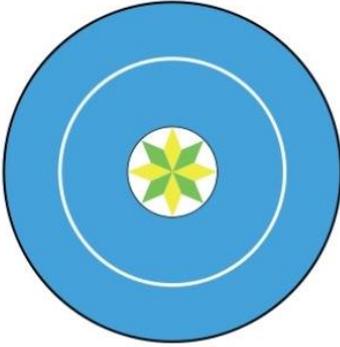
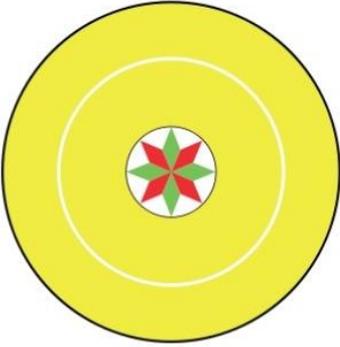
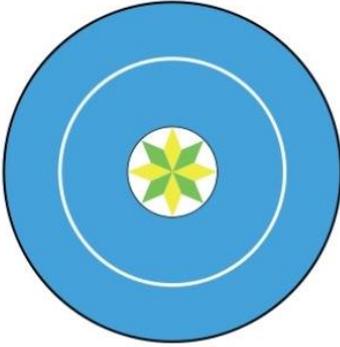
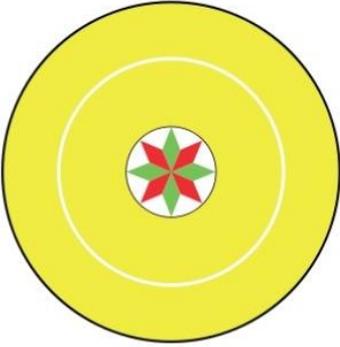
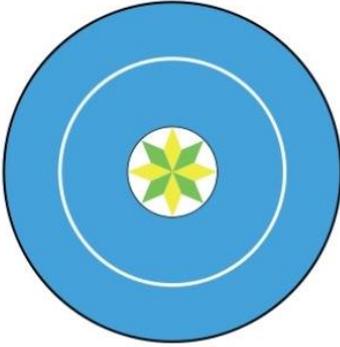
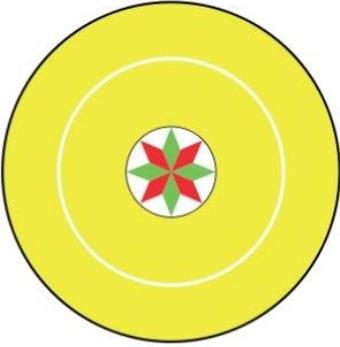
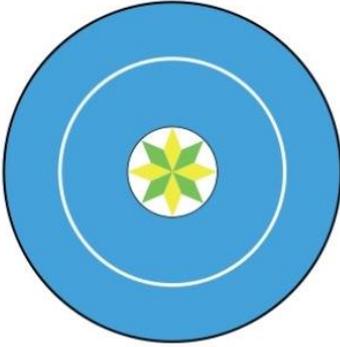
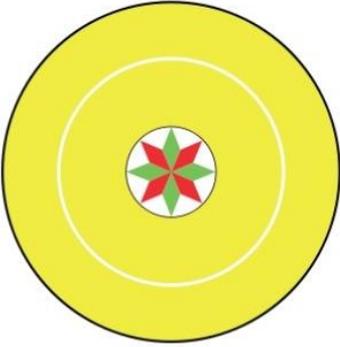
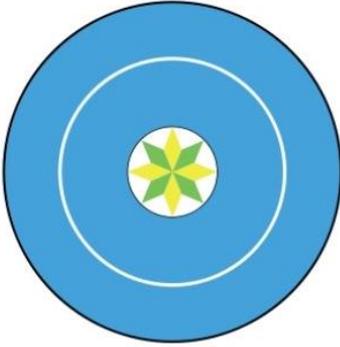
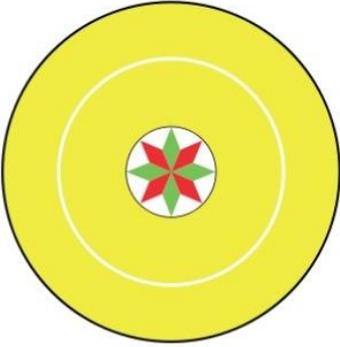
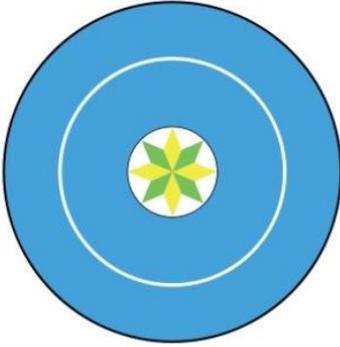
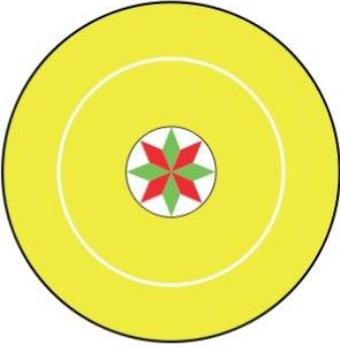
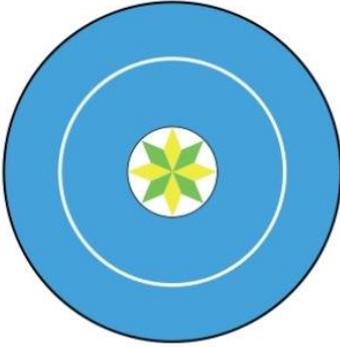
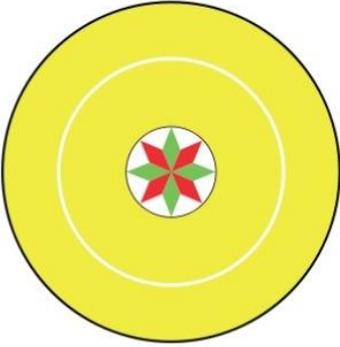
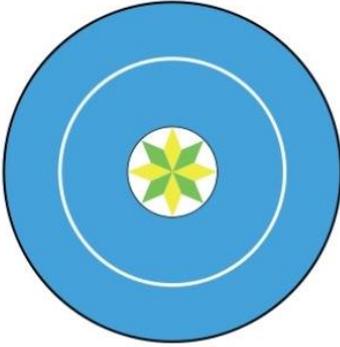
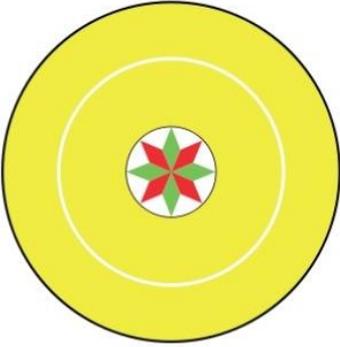
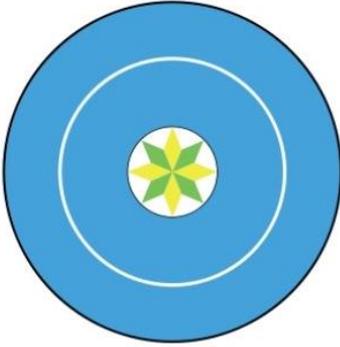
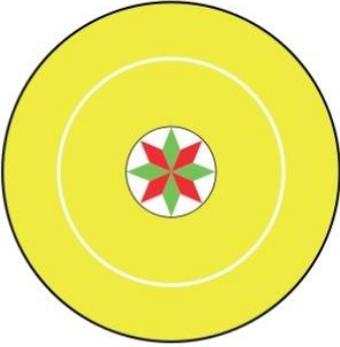
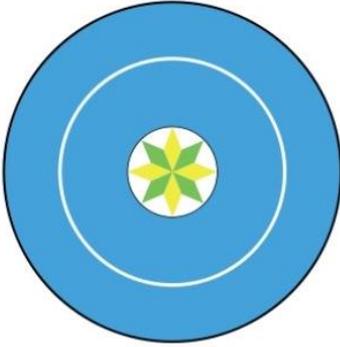
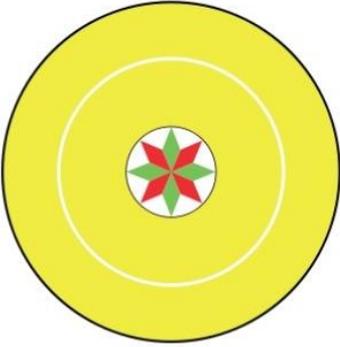
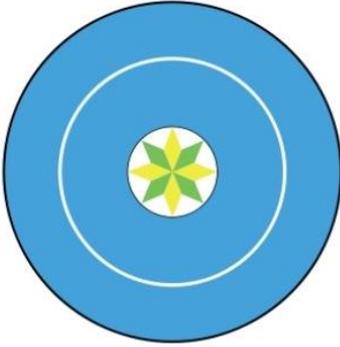
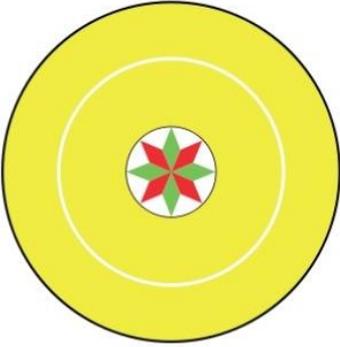
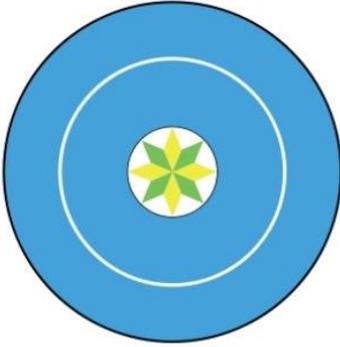
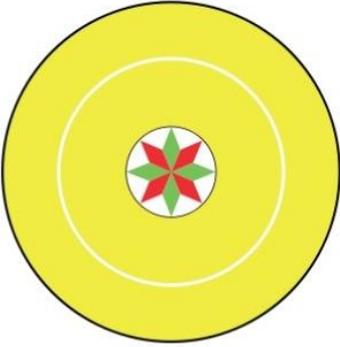
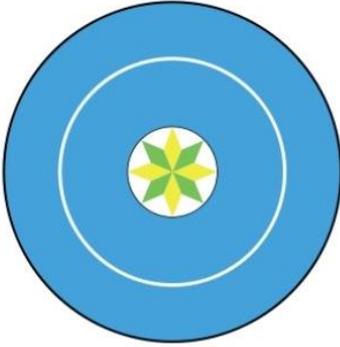
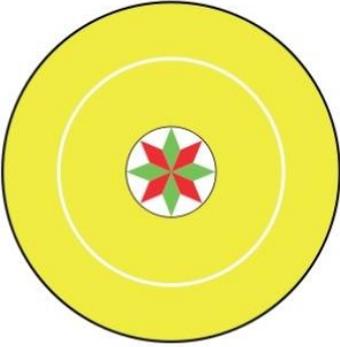
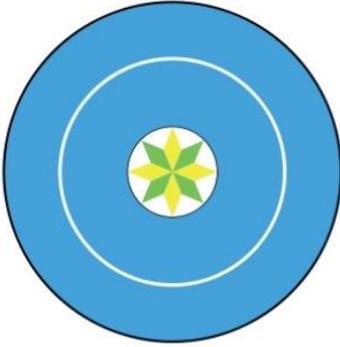
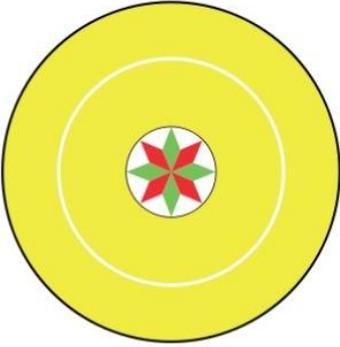
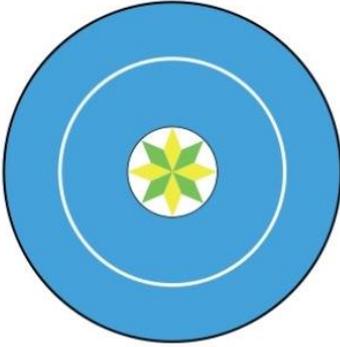
Difrancesco, S., Pulvermüller, F., & Mohr, B. (2012). Intensive language-action therapy (ILAT): The methods. *Aphasiology*. 26 (11), 1317-1351.

Güell, M., & Olive, M<sup>a</sup>., A. (2001). Rehabilitación de la afasia. *Casos clínicos en logopedia*. 3, 145-208.

- Jokel, R., Cupit, J., Rochon, E., & Leonard, C. (2009). Relearning lost vocabulary in nonfluent progressive aphasia with MossTalk Words. *Aphasiology*. 23, 175-191.
- Kirmess, M., & Maher, L. M. (2010). Constraint induced language therapy in early aphasia rehabilitation. *Aphasiology First*. 1-12.
- Létorneau, P. (1991). *Consecuencias psicológicas de la Afasia*. Buenos Aires. Editorial La Colmena. 4, 44-63.
- McNeil, M., Small, S., Masterson, R., & Tepanta, R. (1995). Behavioural and Pharmacological treatment of lexical-semantic deficits in a single patient with Primary Progressive Aphasia. *American Journal of Speech-Language Pathology*. 4, 76-93.
- Parr, S. (2007). Living with severe aphasia: Tracking social exclusion. *Aphasiology*. 21 (1), 98-123.
- Peña-Casanova, J., & Pérez Pamies, M. (1984). *Rehabilitación de la afasia y trastornos asociados*. España. Editorial Masson.
- Pulvermüller, F., & Berthier, M. L. (2008). Aphasia therapy on neuroscience basis. *Aphasiology*. 22 (6), 563-599.
- Romani, C., Thomas, L., Olson, A., & Lander, L. (2019). Playing a team game improves Word production in poststroke aphasia. *Aphasiology*. 33(3), 253-288.
- Tsumoto, T. (1992). Long-term potentiation and long-term depression in the neocortex. *Progress in Neurobiology*. 39, 209-228.
- Vickers, C. P. (2010). Social networks after the onset of aphasia: The impact of aphasia group attendance. *Aphasiology*. 24 (6-8), 902-913.

## Anexo

Anexo 1: Tablero del parchís.

		50 DENOMINACIÓN	51 (51)	52 DENOMINACIÓN	
		49 EXPRESIÓN	53 EXPRESIÓN	54 COMPRENSIÓN	
		48 COMPRENSIÓN	54 EXPRESIÓN	55 REPETICIÓN	
		47 REPETICIÓN	55 REPETICIÓN	56 REPETICIÓN	
		46 ( )	56 REPETICIÓN	57 DENOMINACIÓN	
		45 DENOMINACIÓN	57 DENOMINACIÓN	58 EXPRESIÓN	
		44 EXPRESIÓN	58 EXPRESIÓN	59 COMPRENSIÓN	
		43 COMPRENSIÓN	59 COMPRENSIÓN	60 COMPRENSIÓN	
		42 COMPRENSIÓN	60 COMPRENSIÓN	61 EXPRESIÓN	
		41 EXPRESIÓN	61 EXPRESIÓN	62 DENOMINACIÓN	
		40 DENOMINACIÓN	62 DENOMINACIÓN	63 REPETICIÓN	
		39 REPETICIÓN	63 REPETICIÓN	64 COMPRENSIÓN	
		38 COMPRENSIÓN	64 COMPRENSIÓN	65 EXPRESIÓN	
		37 EXPRESIÓN	65 EXPRESIÓN	66 DENOMINACIÓN	
		36 DENOMINACIÓN	66 DENOMINACIÓN	67 DENOMINACIÓN	
		35 DENOMINACIÓN	67 DENOMINACIÓN	68 (68)	
		34 (34)	68 (68)	1 DENOMINACIÓN	
		33 DENOMINACIÓN	1 DENOMINACIÓN	2 EXPRESIÓN	
		26 COMPRENSIÓN	2 EXPRESIÓN	3 COMPRENSIÓN	
		27 EXPRESIÓN	3 COMPRENSIÓN	4 REPETICIÓN	
		28 DENOMINACIÓN	4 REPETICIÓN	5 REPETICIÓN	
		29 REPETICIÓN	5 REPETICIÓN	6 DENOMINACIÓN	
		25 COMPRENSIÓN	6 DENOMINACIÓN	7 EXPRESIÓN	
		24 EXPRESIÓN	7 EXPRESIÓN	8 COMPRENSIÓN	
		23 DENOMINACIÓN	8 COMPRENSIÓN	9 COMPRENSIÓN	
		22 ( )	9 COMPRENSIÓN	10 EXPRESIÓN	
		21 REPETICIÓN	10 EXPRESIÓN	11 DENOMINACIÓN	
		20 COMPRENSIÓN	11 DENOMINACIÓN	12 REPETICIÓN	
		19 EXPRESIÓN	12 REPETICIÓN	13 COMPRENSIÓN	
		18 DENOMINACIÓN	13 COMPRENSIÓN	14 EXPRESIÓN	
		17 (17)	14 EXPRESIÓN	15 DENOMINACIÓN	
		16 DENOMINACIÓN	15 DENOMINACIÓN	16 DENOMINACIÓN	

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras:

- Niño.
- Ojo.
- Cuerpo.
- Mente.

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras:

- Río
- Vaso
- Arte
- Papel

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras:

- Frente
- Gloria
- Siglo
- Uso

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras:

- Eje
- Balcón
- Café
- Plata

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras:

- Toro
- Carne
- Tía
- Doctor

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras:

- Sombra
- Oro
- Árbol
- Valle

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras:

- Puerto
- Roto
- Lechera
- Guisante

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras:

- Cupido
- Islote
- Bonito
- Manera

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras:

- Sombrilla
- Gas
- Techo
- Delgado

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras:

- Jabón
- Glucosa
- Tomado
- Cuñado

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras inventadas:

- Nigo
- Ofo
- Tienfo
- Muspe

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras inventadas:

- Hucho
- Mico
- Prantel
- Eglesa

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras inventadas:

- Rúo
- Valo
- Arje
- Gagel

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras inventadas:

- Hospitel
- Dalor
- Boja
- Jucia

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras inventadas:

- Prenet
- Blodia
- Siplo
- Uto

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras inventadas:

- Rope
- Carbe
- Jía
- Rospro

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras inventadas:

- Dombra
- Iro
- Lopro
- Lage

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras inventadas:

- Sotuja.
- Guepalo.
- Keseto.
- Florela.

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras inventadas:

- Cuabro
- Perace
- Opuni3n
- Balenza

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes palabras inventadas:

- Alempion
- S3pana
- Nonte
- Vergonza

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes oraciones:

- La chica es más alta que el perro.
- El gato es llevado por el caballo.
- Este hombre tiene más gallinas.
- El caballo es movido por el hombre.

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes oraciones:

- La mujer está caminando con el niño.
- El girasol es regado por el hombre.
- Las paredes son violetas.
- La camisa esté manchada.

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes oraciones:

- El perro está nadando en la orilla.
- La niña es más rápida que el chico.
- Las flores son preciosas en primavera
- El caballo saltó más alto que el perro.

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes oraciones:

- La señora cantaba muy alto.
- El pájaro salió volando de la jaula.
- Las niñas se peinan en el colegio.
- El avión es más grande que el coche.

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes oraciones:

- La tienda es de ropa de mujeres.
- El gato es perseguido por el perro.
- Las gallinas huyen del perro.
- Ese hombre es más alto que la mujer de al lado.

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes oraciones:

- El teléfono sonó muchas veces ayer.
- La comida está dentro de la nevera.
- Los niños estaban saltando pero se tropezaron.
- El caballo corre más que el perro.

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes oraciones:

- En verano se descansa.
- Ayer nevó en la casa de la niña.
- Este niño tiene que correr más.
- La señora es más robusta que el hombre.

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes oraciones:

- La lluvia es más suave hoy.
- La percha está en el armario.
- Los gatos tienen bigotes.
- El océano es grande.

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes oraciones:

- La niña está vestida de azul.
- El agua es saludable para las personas.
- Este hombre tiene mal carácter.
- El niño rompió todos los muebles.

## REPETICIÓN

Repetir las siguientes oraciones:

- La chica es más pequeña que el perro.
- El gato es llevado por el caballo.
- Este hombre tiene más gatos.
- La ropa se compra en las tiendas del centro.

## REPETICIÓN

Repetir los siguientes números:

- 72
- 635
- 4527
- 62975

## REPETICIÓN

Repetir los siguientes números:

- 13
- 298
- 5691
- 76813

## REPETICIÓN

Repetir los siguientes números:

- 54
- 126
- 9623
- 50962

## REPETICIÓN

Repetir los siguientes números:

- 83
- 987
- 1879
- 94127

## REPETICIÓN

Repetir los siguientes números:

- 65
- 546
- 9723
- 71686

## REPETICIÓN

Repetir los siguientes números:

- 92
- 624
- 3259
- 6223

## REPETICIÓN

Repetir los siguientes números:

- 87
- 983
- 3456
- 27910

## REPETICIÓN

Repetir los siguientes números:

- 35
- 276
- 7314
- 64702



## REPETICIÓN

Repetir los siguientes números:

- 15
- 164
- 4613
- 50782



## REPETICIÓN

Repetir los siguientes números:

- 72
- 491
- 7264
- 27531

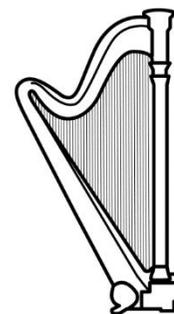
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



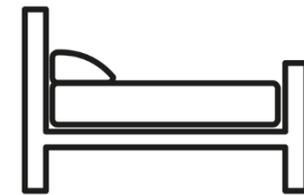
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



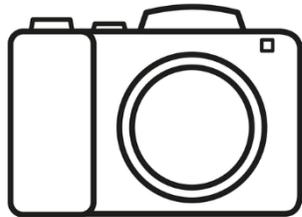
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



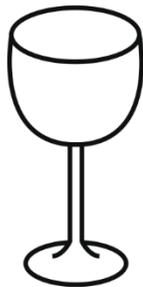
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



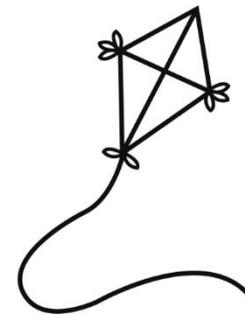
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



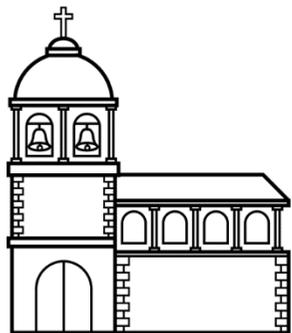
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



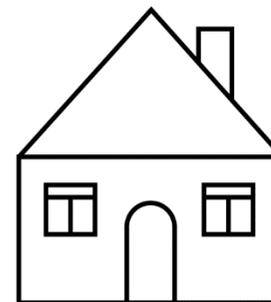
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



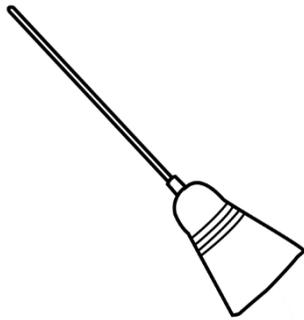
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



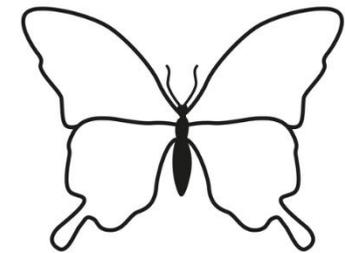
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



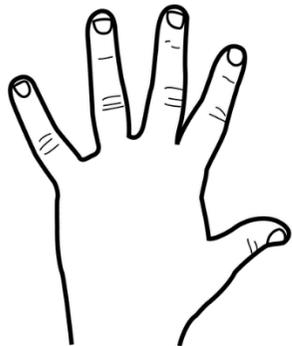
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



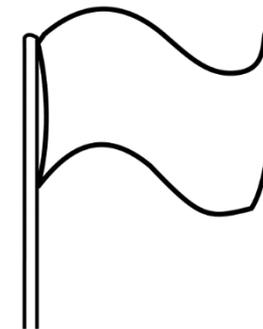
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



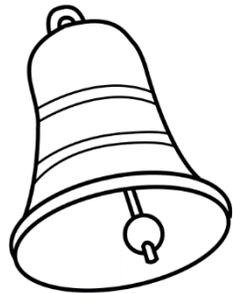
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



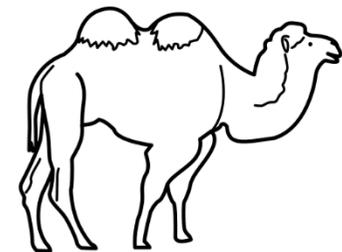
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



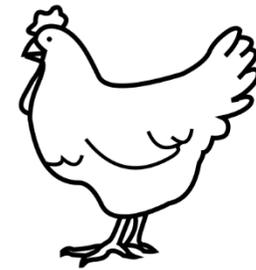
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



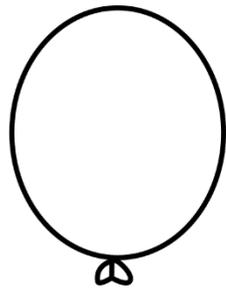
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



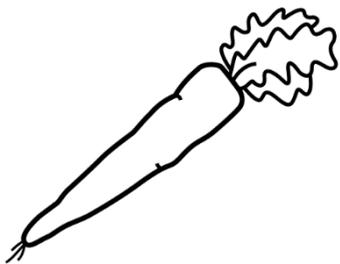
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



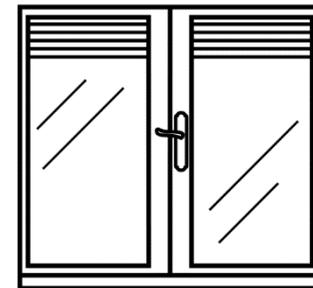
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



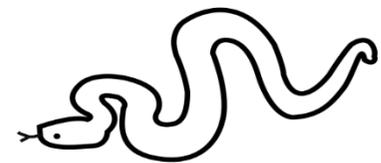
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



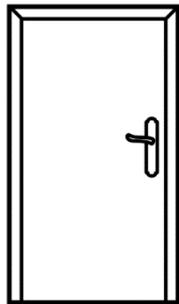
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



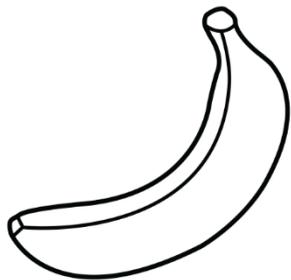
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



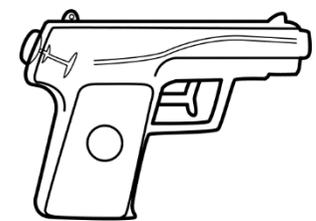
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



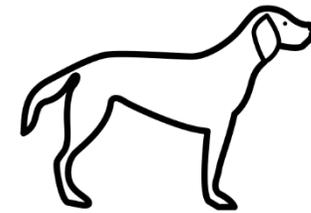
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



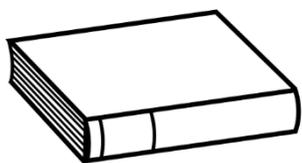
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



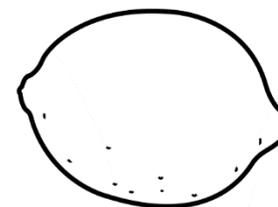
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



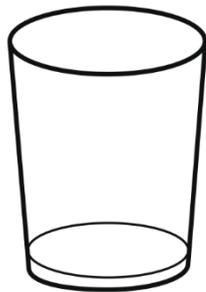
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



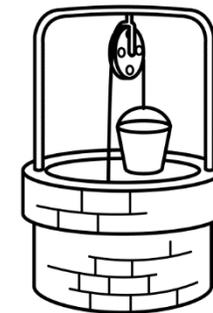
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



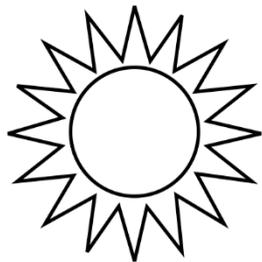
**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:



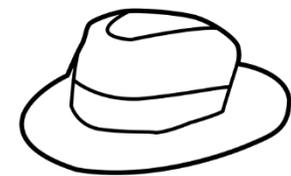
**DENOMINACIÓN**

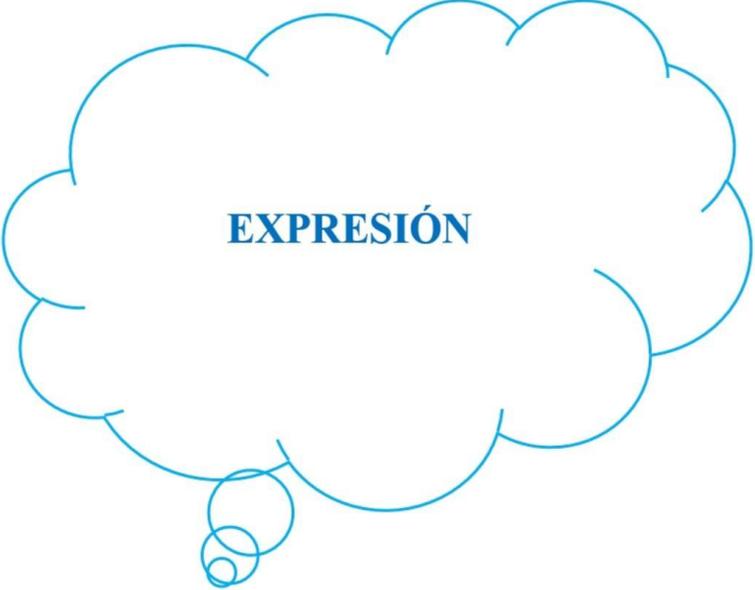
Dime qué es:



**DENOMINACIÓN**

Dime qué es:

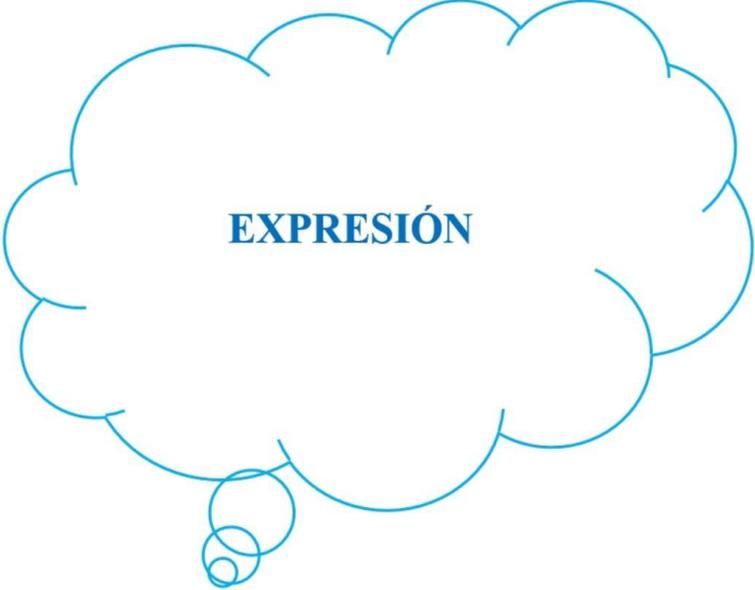




**EXPRESIÓN**

Terminar la frases:

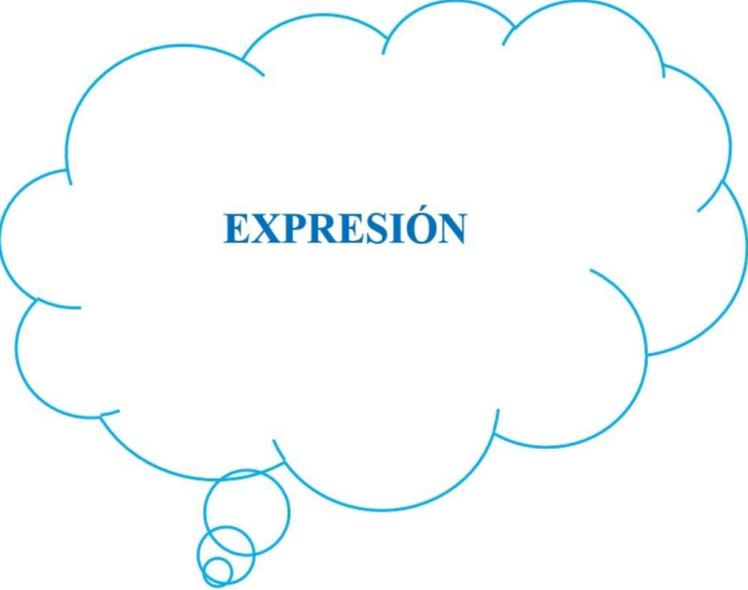
- Perro ladrador (poco)...
- A mal tiempo (buena)...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

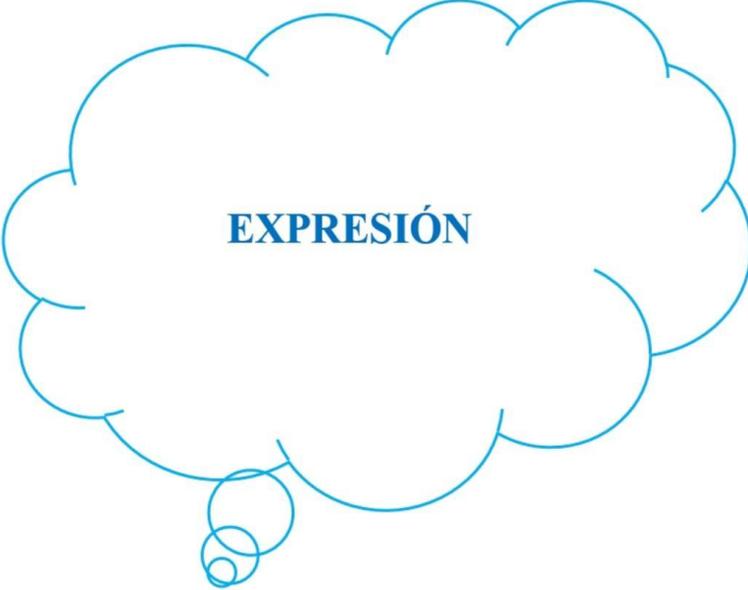
- A lo hecho...
- De tal palo (tal)...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

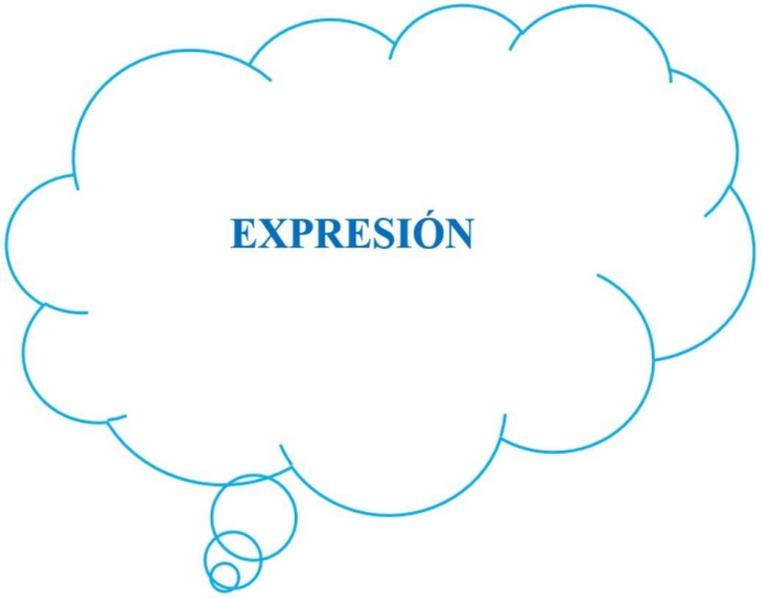
- Cada oveja con...
- En boca cerrada (no)...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

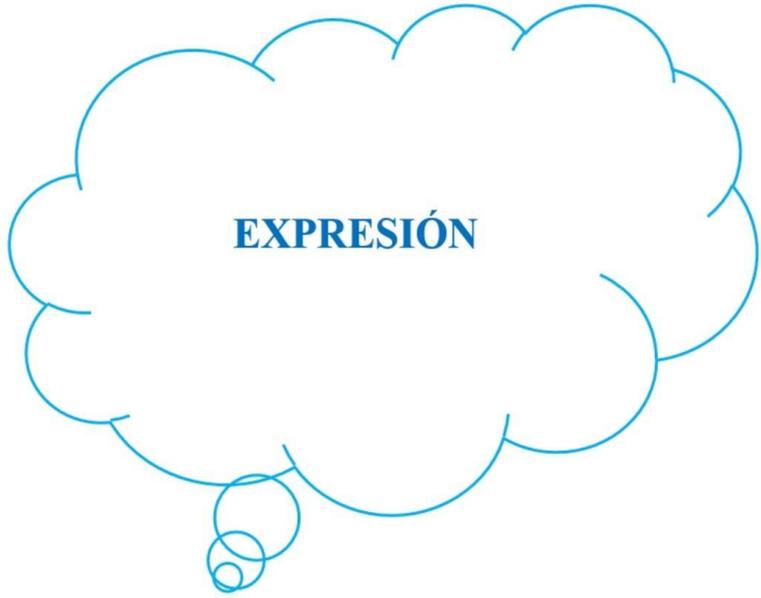
- Tira la piedra y...
- El que ríe el último (ríe)...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

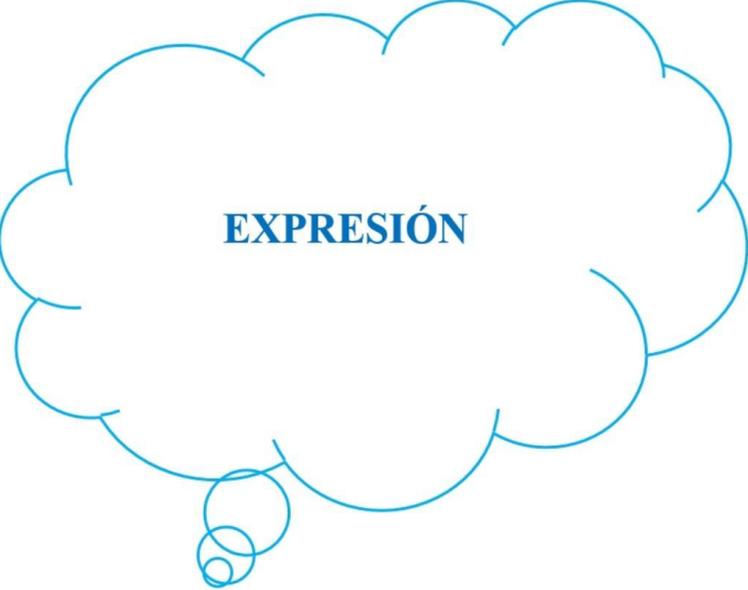
- Crea fama y...
- Dios aprieta pero (no)...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

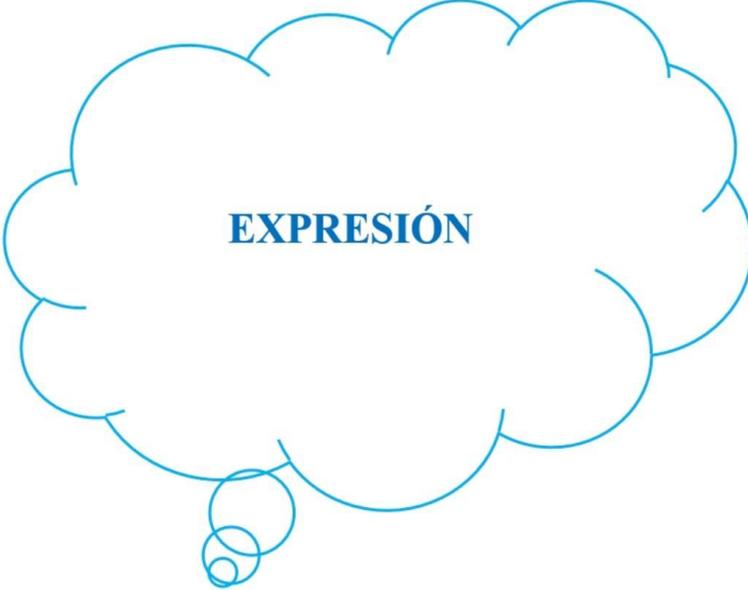
- Zapatero a...
- Casa de herrero (cuchara)...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

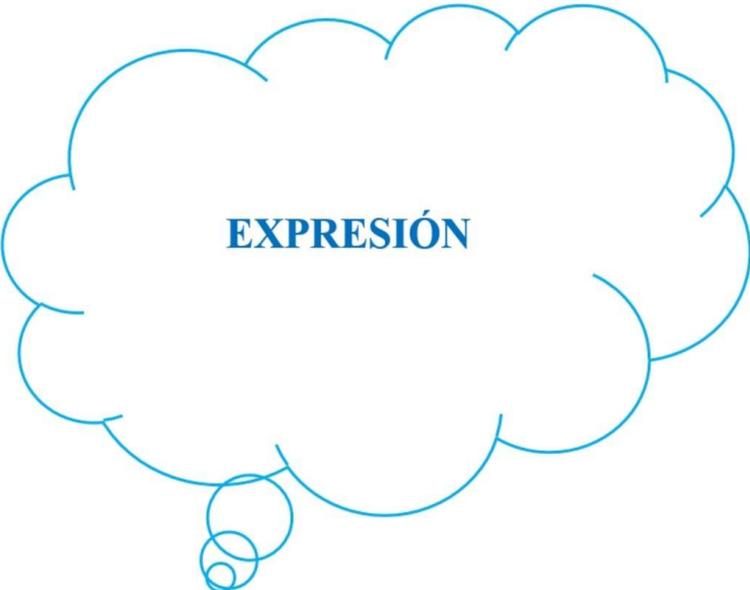
- Mucho ruido y...
- ¿Dónde va Vicente? (Dónde)...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

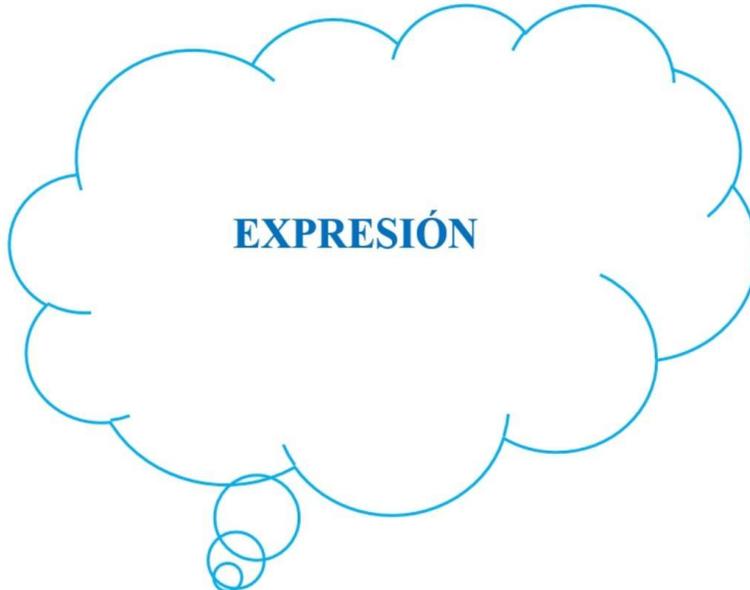
- No hay mal que...
- Guerra avisada no...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

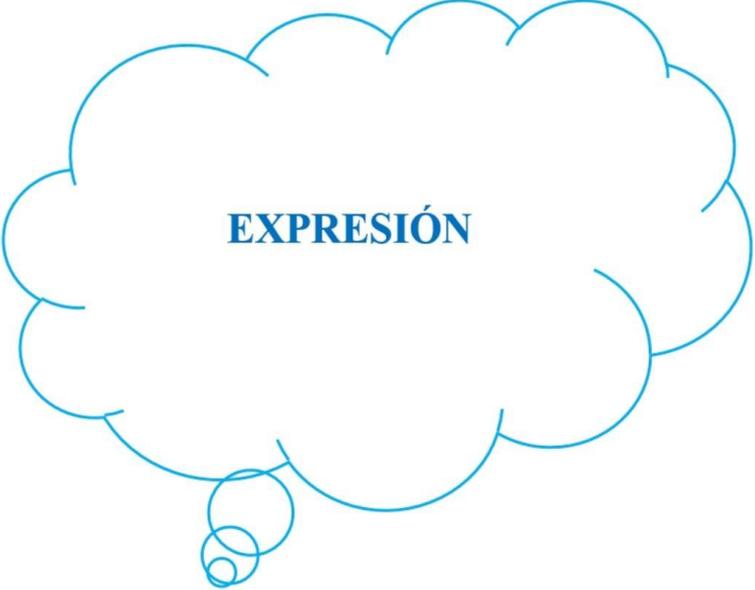
- Barriga llena...
- Nunca es tarde si...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

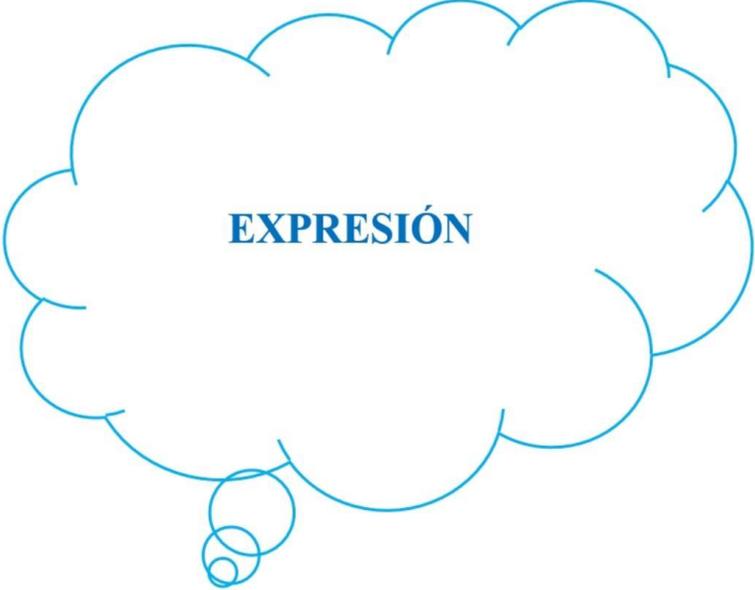
- Lo barato...
- Se dice el pecado...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

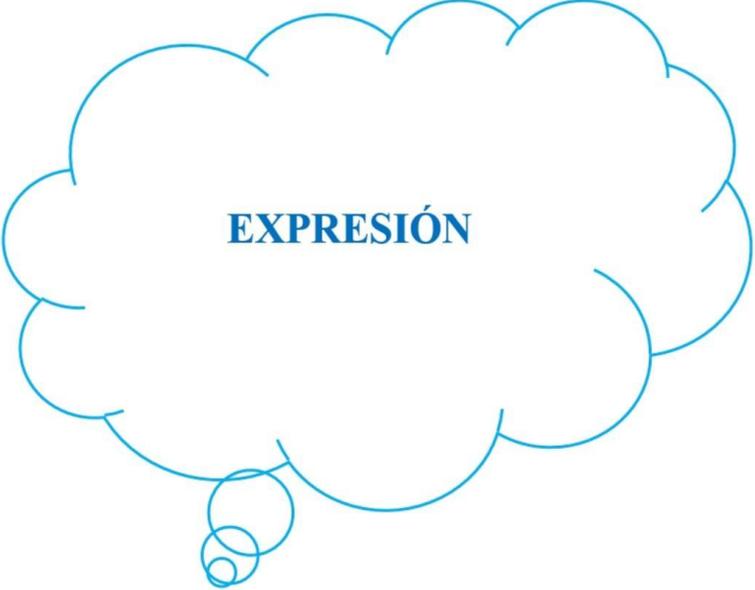
- Quien se pica...
- Gota a gota, (la mar)...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

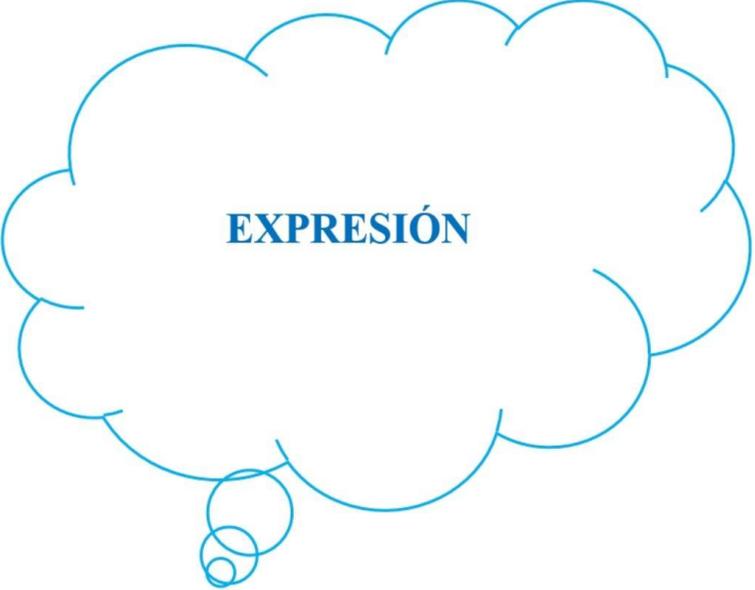
- Del árbol caído (todos)...
- Por la boca muere...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

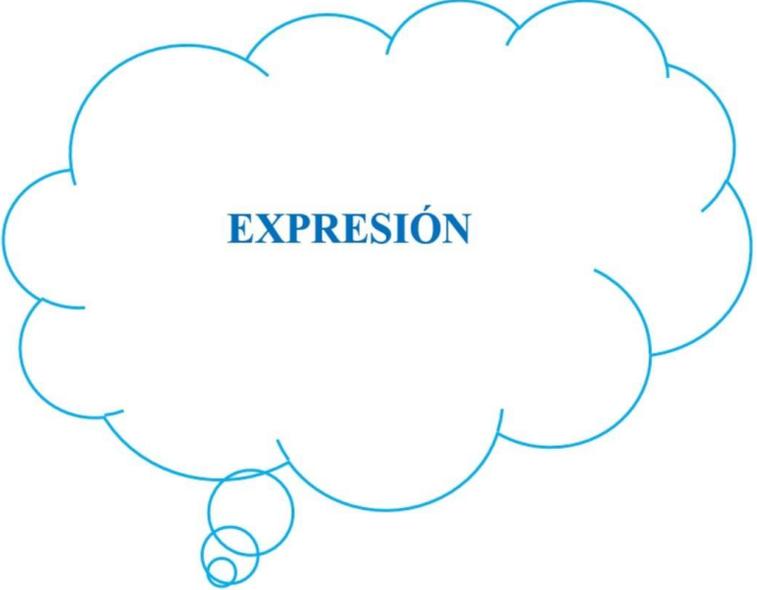
- Se coge antes a un mentiroso...
- Más vale malo conocido...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

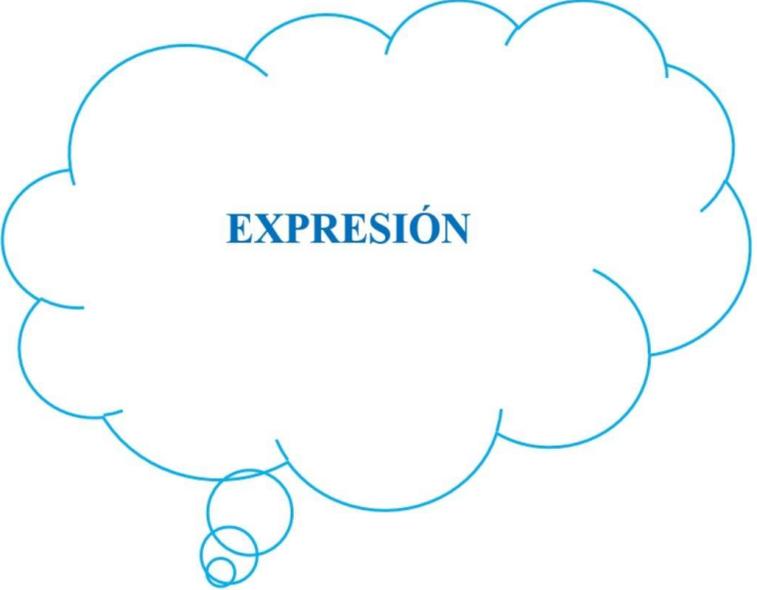
- Ojo por ojo...
- Hierba mala...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

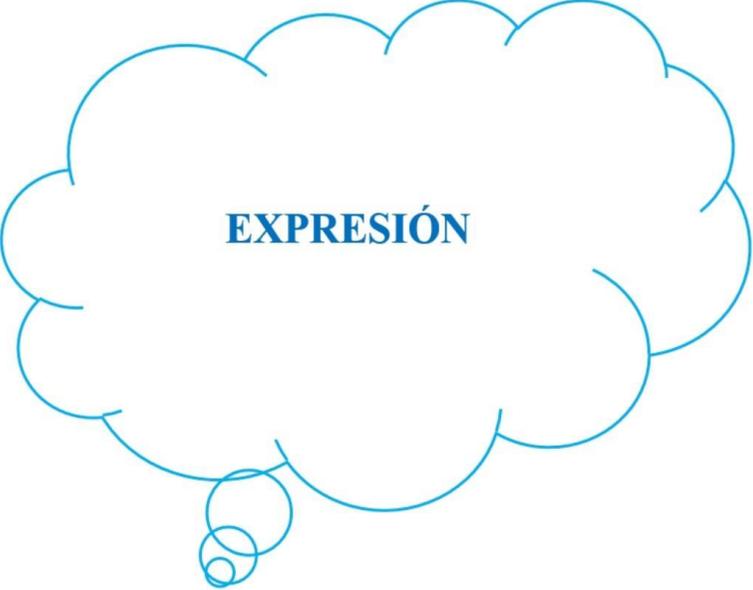
- Quien tiene boca...
- Hoy por ti...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

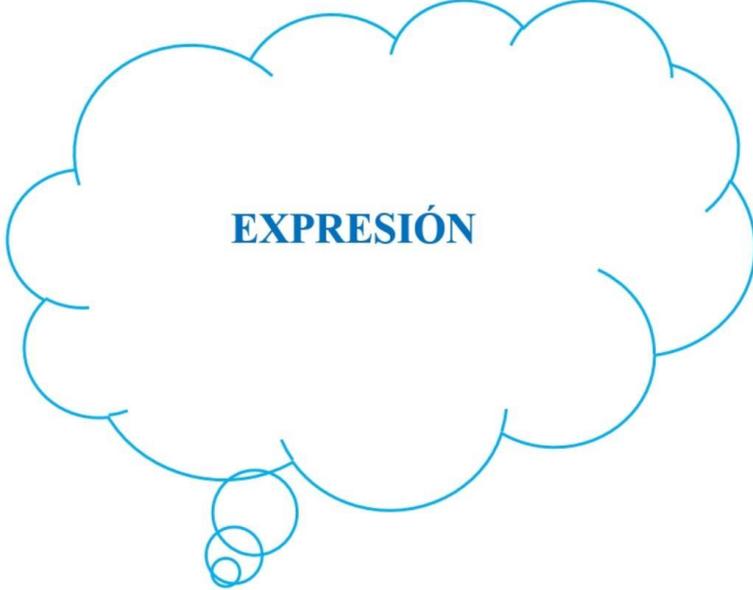
- Perro labrador (poco)...
- Dios los cría y...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

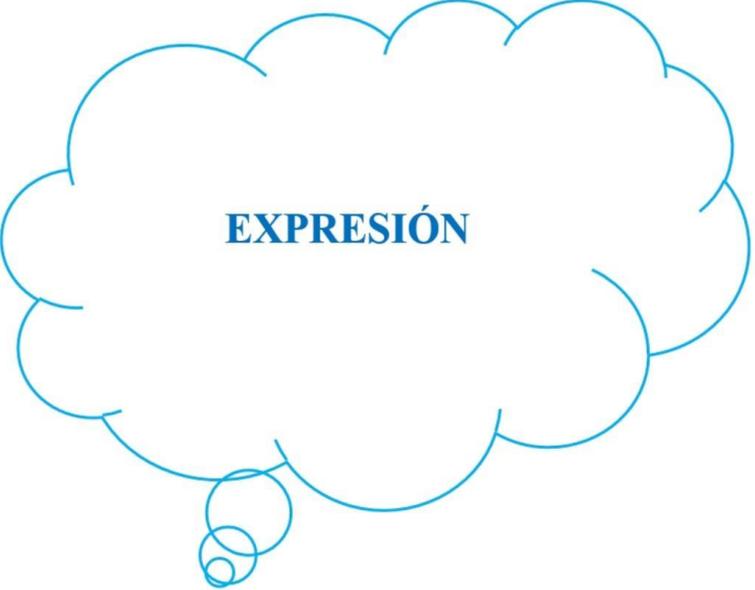
- Quien siembra viento (recoge)...
- Quien todo lo quiere (todo)...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

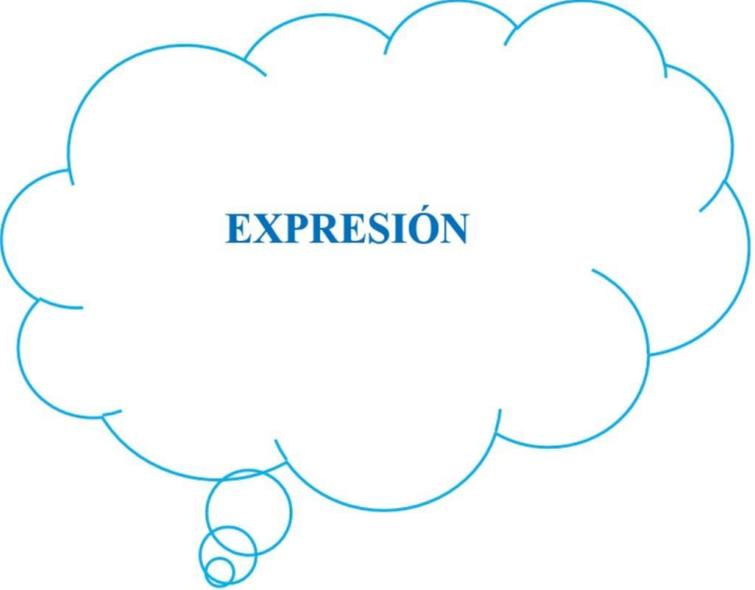
- Quien mucho abarca (poco)...
- Preguntando se llega ...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

- A palabras necias (oídos)...
- Al que madruga (Dios)...



**EXPRESIÓN**

Terminar las frases:

- A la tercera va...
- Dime con quién andas (y te diré)

**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



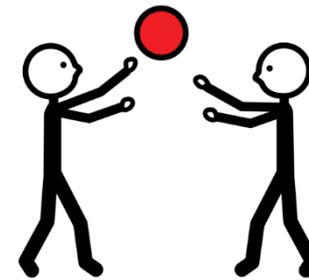
**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



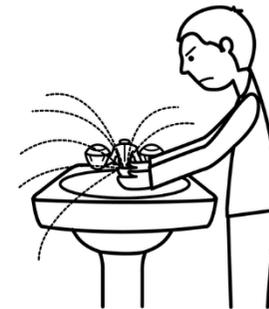
**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



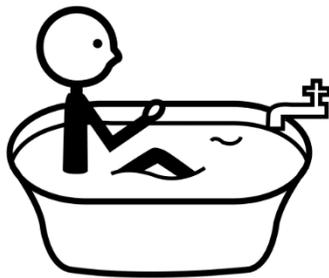
**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



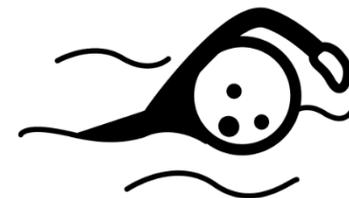
**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



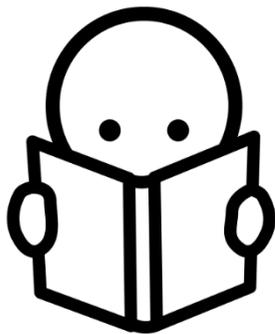
**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:



**EXPRESIÓN**

Crea una frase a partir de esta imagen:





## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- perdón-clemencia
- corto-largo
- banco-barco
- alegría-cosecha



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- océano-mar
- batalla-lucha
- regalo-mar
- barco-tumba



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- regalo-obsequio
- descubrimiento-hallazgo
- piedad-falsedad
- dinero-suerte



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- perdón-culpar
- herramienta-utensilio
- camino-sendero
- caos-confusión



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- casamiento-boda
- selva-bosque
- lago-río
- comer-masticar
- sepultura-tumba



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- acuerdo-amenaza
- pobreza-dinero
- batalla-lucha
- intimidación-amenaza



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- seguridad-garantía
- alegría- contento
- banco-financiera
- camino-sendero



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- idea-reemplazo
- cortar-trocear
- cohete-coche
- monasterio-convento



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- criada-sirvienta
- reproche-amonestación
- impotencia-pacto
- mentira-falsedad



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- oscuridad-claridad
- penumbra-sombra
- reír-llorar
- escribir-trazar



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- gritar-chillar
- debilidad-fortaleza
- amplitud-estrecho
- distancia-trayecto



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- laguna-terreno
- cavar- correr
- perdonar-indultar
- romper-destrozar



**COMPRENSIÓN**

Diga si las siguientes palabras son iguales o distintas:

- silencio-callado
- molestar-interrumpir
- problemático- seguro
- arte-maestría



**COMPRENSIÓN**

Diga si las siguientes palabras son iguales o distintas:

- cosecha-cultivo
- autoridad-herramienta
- leal-honrado
- aventura-aburrido



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras son iguales o distintas:

- cazar-perseguir
- acudir-salir
- juicio-cordura
- correr-caminar



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras son iguales o distintas:

- despertar-dormir
- comunicar-huir
- ladrón-agente
- matrimonio-casado



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- nadar-flotar
- tirar-aflojar
- moler-mantener
- lanzar-tirar



## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- pelear-luchar
- dolor-sufrimiento
- incomodar-molestar
- golpear-acariciar

A yellow starburst graphic with multiple points, containing the word 'COMPRENSIÓN' in the center.

## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- tocar-palpar
- romper-guardar
- alfombra-cortina
- cama-lecho

A yellow starburst graphic with multiple points, containing the word 'COMPRENSIÓN' in the center.

## COMPRENSIÓN

Diga si las siguientes palabras tienen el mismo significado:

- morir-vivir
- melancolía- felicidad
- carretera-urbanización
- manejar-trazar



## COMPRENSIÓN

I) Identifica la palabra entre los dibujos:

- Casa
- Mariposo
- Escoba
- Serpiente



## COMPRENSIÓN

II) Identifica la palabra entre los dibujos:

- Martillo
- Campana
- Globo
- mano



**COMPRENSIÓN**

III) Identifica la palabra entre los dibujos:

- Cámara
- Oreja
- Pistola
- Limón



**COMPRENSIÓN**

IV) Identifica la palabra entre los dibujos:

- Libro
- Sombrero
- Perro
- Sol

A large, multi-pointed starburst shape with a jagged, irregular outline, centered in the upper half of the page. The word "COMPRENSIÓN" is written in bold, uppercase letters in the center of the starburst.

## COMPRENSIÓN

V) Identifica la palabra entre los dibujos:

- Payaso
- Pozo
- Puerta
- Vaso

A large, multi-pointed starburst shape with a jagged, irregular outline, centered in the upper half of the page. The word "COMPRENSIÓN" is written in bold, uppercase letters in the center of the starburst.

## COMPRENSIÓN

VI) Identifica la palabra entre los dibujos:

- Plátano
- Gallina
- Coche
- Calcetín



**COMPRENSIÓN**

VII) Identifica la palabra entre los dibujos:

- Llave
- Guitarra
- Regadera
- Corbata



**COMPRENSIÓN**

VIII) Identifica la palabra entre los dibujos:

- Collar
- Caballo
- Molino
- Mesa



**COMPRENSIÓN**

IX) Identifica la palabra entre los dibujos:

- Tenedor
- Lavadora
- Sofá
- Rueda



**COMPRENSIÓN**

X) Señala el dibujo que corresponda a la frase:

- La chica se sienta.
- El hombre se lava la cara.
- Los dos chicos están jugando baloncesto.
- La mujer está saludando.



## COMPRENSIÓN

XI) Señala el dibujo que corresponda a la frase:

- El hombre está sudando.
- El chico está nadando.
- La chica está leyendo el libro.
- El hombre está fregando el suelo.



## COMPRENSIÓN

XII) Señala el dibujo que corresponda a la frase:

- Los chicos están jugando a fútbol.
- La chica está escuchando música.
- El hombre está limpiando la ventana.
- El chico está regando los cultivos.



## COMPRENSIÓN

XIII) Señala el dibujo que corresponda a la frase:

- La mujer está cantando.
- El hombre le pasa la pelota al otro.
- El chico está bañándose.
- La señora está comiendo el desayuno.



## COMPRENSIÓN

XIV) Señala el dibujo que corresponda a la frase:

- El hombre está acostado durmiendo.
- La mujer está bailando ballet.
- La chica está lavándose el pelo.
- La mujer está haciendo la cama.



## COMPRENSIÓN

XV) Señala el dibujo que corresponda a la frase:

- Los conejos están jugando en la orilla del río.
- Los niños están montando en bicicleta.
- La niña está oliendo las flores del parque.
- El niño está tirando la basura en la papelera.



## COMPRENSIÓN

XVI) Señala el dibujo que corresponda a la frase:

- La niña está jugando a disfrazarse de abeja.
- Los niños están pintando en la mesa.
- Los padres están hablando con la profesora sobre sus hijos.
- El niña está saliendo del baño.



## COMPRENSIÓN

XVII) Señala el dibujo que corresponda a la frase:

- Un niño juega en la fuente con el barco.
- El niño con gafas está tocando el tambor.
- El niño tiene un coche a su lado.
- El hombre tiene un sombrero amarillo.



## COMPRENSIÓN

XVIII) Señala el dibujo que corresponda a la frase:

- El abuelo está dándoles de comer a las palomas.
- La niña está saltando a la comba.
- El niño rubio está montando en bicicleta.
- El bebe está llorando en su carrito.



## COMPRENSIÓN

XIX) Señala el dibujo que corresponda a la frase:

- El niño está jugando en la cocinilla con un caldero.
- La niña está midiendo la altura del niño.
- El peluche de cebra está encima de la estantería.
- El niño está poniendo leche en la taza.



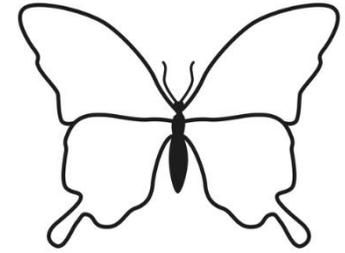
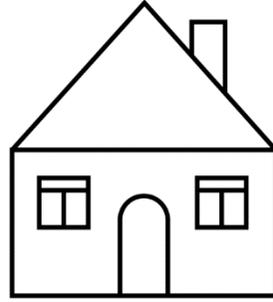
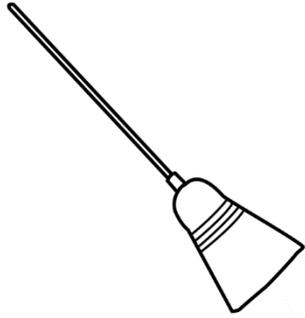
## COMPRENSIÓN

XX) Señala el dibujo que corresponda a la frase:

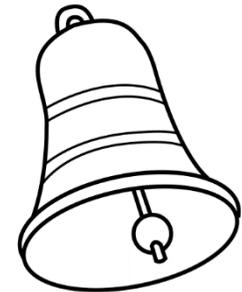
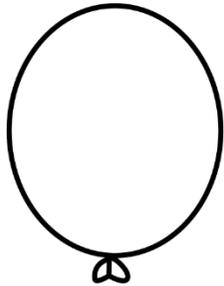
- El niño está mirando el caracol en el río.
- El niño está jugando al fútbol.
- La mujer está corriendo en el parque.
- La chica esta sentada leyendo el libro.

Anexo imágenes de comprensión:

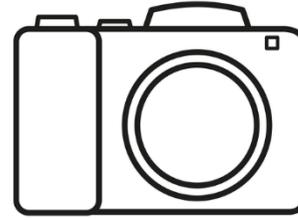
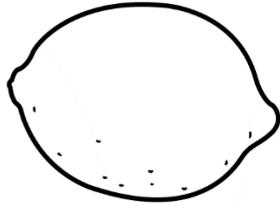
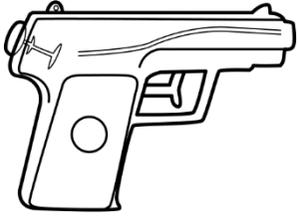
I)



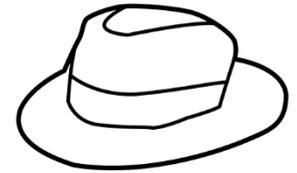
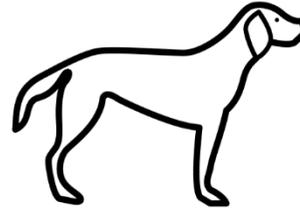
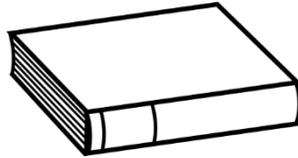
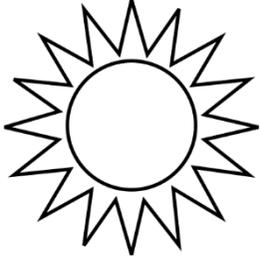
II)



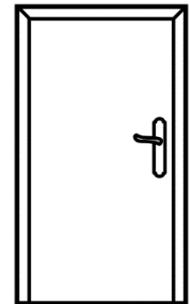
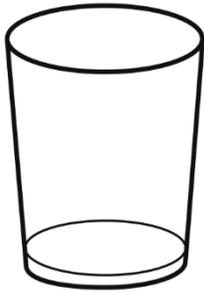
III)



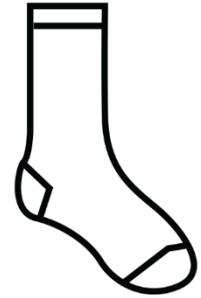
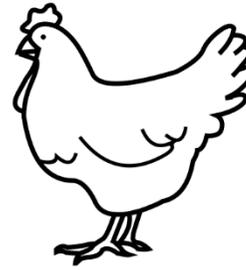
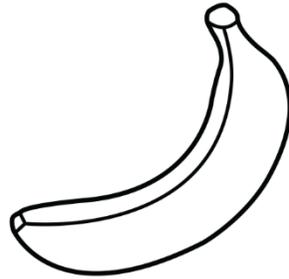
IV)



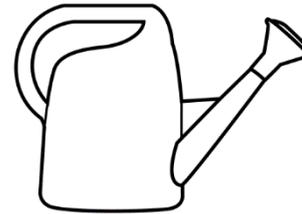
V)



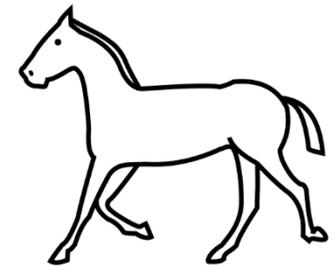
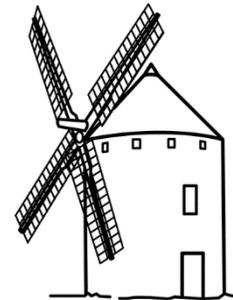
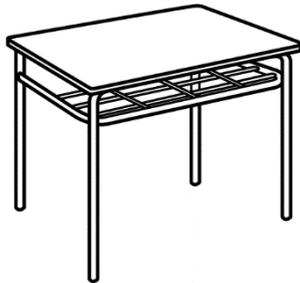
VI)



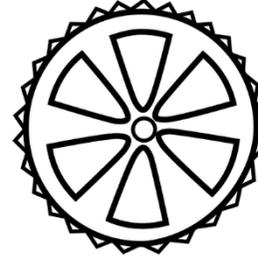
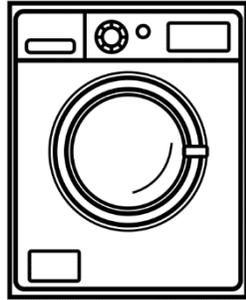
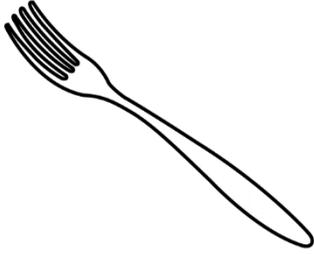
VII)



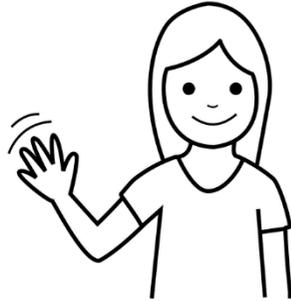
VIII)



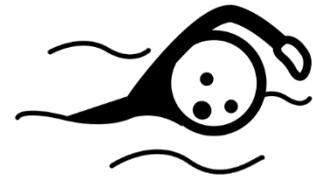
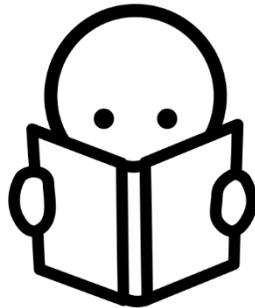
IX)



X)



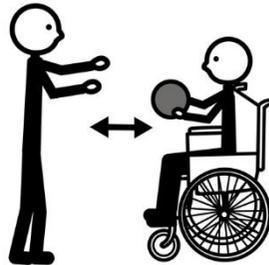
XI)



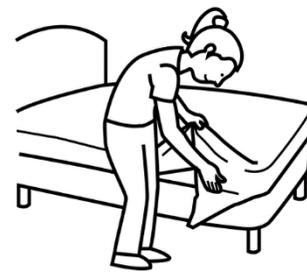
XII)



XIII)



XIV)



XV)



XVI)



XVII) y XVIII)



XIX)



XX)

