



Propuesta de intervención en el lenguaje en el Síndrome de Russell-Silver.

“Intención comunicativa y habilidades en el lenguaje a través de juegos”

Alumno: Samuel Alberto Martínez Amaral

Tutora académica: Adelina Estévez Monzó

Trabajo de Fin de Grado en Logopedia

Facultad de Psicología y Logopedia

Universidad de La Laguna

Curso académico 2019/2020

Resumen

El síndrome de Russell-Silver se define como una alteración genética y una enfermedad poco común, caracterizada principalmente por un retraso en el crecimiento prenatal y postnatal al que se le añaden rasgos característicos del síndrome. Además, se le asocian dificultades relacionadas en el lenguaje, que perjudican así el desarrollo comunicativo de dichos usuarios.

En este trabajo se presenta una propuesta de intervención centrada en el lenguaje, siendo el objetivo principal mejorar la intención comunicativa y habilidades en el lenguaje en usuarios que presentan síndrome de Russell-Silver. Este programa de intervención está orientado a usuarios de entre 5 a 8 años y con una temporalidad de 6 meses de duración. Esta intervención plantea una atención temprana en la que, a través de juegos, se trabajan diferentes áreas del lenguaje con las que espera que el usuario mejore su vocabulario y potencie las habilidades de comprensión y expresión.

Palabras clave: síndrome Russell-Silver, retraso en el crecimiento, asimetría corporal, clinodactilia, síndrome raro, lenguaje.

Abstract

Russell-Silver syndrome is defined as a genetic alteration and rare disease characterized mainly by a delay in prenatal and postnatal growth which characteristic features of the syndrome added. In addition, language related difficulties are associated with it, thus damaging the communication development of these users.

This work presents a proposal for intervention focused on language, the main objective being to improve communicative intention and language skills in users who have Russell-Silver syndrome. This intervention program is aimed at users between 5 to 8 years old. The duration of the program is 6 months. This intervention proposes an early attention in which, though games, different areas of language are worked with which the user is expected to improve their vocabulary and enhance comprehension and expression skills.

Key words: Russell-Silver syndrome, stunted growth, body asymmetry, clinodactyly, rare syndrome, language.

Introducción.

El síndrome de Russell-Silver es un trastorno de origen genético caracterizado por un retraso en el crecimiento intrauterino (Eggermann, 2010), en el que el feto no se conforma en su totalidad durante el periodo de gestación del embarazo. No obstante, este retraso del crecimiento también continúa en la etapa postnatal, donde se reconoce en mayor detalle debido a las malformaciones en el desarrollo, los rasgos y características de este peculiar síndrome.

La primera aparición de este síndrome fue identificada por Silver (1953), explicando dos casos asociados al retraso del crecimiento intrauterino a los que se añadían malformaciones y asimetría corporal. A medida que iba transcurriendo el tiempo, Russell (1954), detectó 5 casos más con las mismas características que había determinado Silver.

Debido a las numerosas apariciones de casos que fueron conformándose desde el primer descubrimiento, otro investigador, Price (1999), conformó y estableció los criterios esenciales para su identificación.

El origen de este síndrome aún sigue siendo difícil de concretar. Muchas investigaciones hablan de las posibles causas que pueden desembocar en este síndrome, pero surge una cierta incógnita entre procedencias. Es por ello, que a pesar de existir numerosos sistemas clínicos para su detección, su identificación sigue siendo un desafío (Azzi, Salem, Thibaud, Chantot-Bastaraud, Lieber, Netchine y Harbinson, 2015).

La afectación de éste se presenta cada 100.000 niños nacidos y afecta a ambos sexos por igual (Pérez y Córdoba, 2011).

La etiología de este síndrome nos indica que la mayoría de los casos surgen de forma imprevista. Por otra parte, las familias que presentan herencia genética ligada al síndrome tendrán mayor probabilidad de seguir la cadena del gen en las siguientes descendencias. Sin embargo, esto no implica que todos los futuros descendientes presenten este síndrome (Eggermann, 2010).

Según un estudio realizado por Eggermann, Wollmann, Kuner, Eggermann, Enders, Kaiser y Ranke (1997) acerca de la frecuencia y etiología de la disomía uniparental, se observó que en los 37 pacientes diagnosticados con el síndrome de Russell-Silver en el que basaron su estudio, se detectaron diferentes orígenes. Según los datos proporcionados, no se presentaron alteraciones cromosómicas, pero sí se detectaron presencias excepcionales,

denominadas UPD (disomía uniparental), en dos cromosomas homólogos derivados de una descendencia diploide en el que se abordan errores meióticos y mitóticos y en su defecto, el desarrollo del síndrome.

En la disomía uniparental materna (UPD 7), se determinó que en gran medida juega papel fundamental en la etiología del síndrome (Carrera, Zaldívar, Martín, 2016). Dicho dato concuerda con otros estudios realizados posteriormente, en el que también determinaron que la disomía uniparental materna es uno de los factores más comunes por el cual se desarrolla este síndrome (Hannula, Lipsanen-Nyman, Kontiokari y Kere, 2001). Los cromosomas que se han visto implicados en la etiología del síndrome de Russell-Silver son los cromosomas 2, 7, 9, 14 y 16 en los que se han conocido mayor número de variaciones.

Para establecer el diagnóstico del síndrome de Russell-Silver (SRS), se utiliza el modelo de comparación denominado *Birmingham Silver-Russell Syndrome Screening Score*, en el que se fijan unos criterios para la identificación.

Los criterios son los siguientes:

Tabla 1:

Criterios de identificación para el síndrome de Russell-Silver
Bajo peso al nacer
Retraso en el crecimiento postnatal
Macrocefalia relativa
Asimetría corporal o de extremidades

Para determinar el síndrome con este método, se deben cumplir 3 de los 4 de estos criterios.

Las primeras manifestaciones del síndrome se caracterizan por retrasos del crecimiento intrauterino y a ello se le asocian diferentes malformaciones faciales y asimetría corporal. Conforme se iban descubriendo nuevos casos que presentaban estas mismas características, se iban describiendo otras dificultades asociadas que conformaban mejor el síndrome de Russell-Silver.

El retraso del crecimiento intrauterino se determina cuando los niños al nacer presentan un peso y talla inferior al correspondiente de un recién nacido con parámetros

normales. Este retraso del crecimiento también se presenta en la etapa postnatal, donde se van determinando las características más significativas asociadas.

A pesar de que se produce un desarrollo normal del cráneo, existe una macrocefalia relativa o también denominada pseudomacrocefalia, que resalta debido al pequeño tamaño que presenta el cuerpo. A ello se le añaden rasgos faciales peculiares como una frente amplia y prominente, forma triangular de la cara, mandíbula pequeña y retraída o también denominada retromicrognatia, ojos y comisuras labiales con un aspecto descendente, labios finos y orejas con una implantación inferior (Õunap, 2016).

A nivel corporal, se muestra una asimetría denominada sobrecrecimiento corporal asimétrico localizado (SCAL), que se caracteriza por un incompleto desarrollo o crecimiento excesivo de una de las mitades del cuerpo (Lapuzina y Tenorio, 2019). Por otra parte, el desarrollo del crecimiento final de su estatura corporal, en estos casos, suele ser 151.2 cm, siendo esta la media para los casos masculinos, y 139.9 cm. la media de crecimiento de los casos femeninos (Price, Stanhope, Garret, Preece y Trembath, 1999). Esta estatura tan baja para ambos casos se debe a la deficiencia de la hormona de crecimiento que impide que tengan un desarrollo normal. A su vez, esta carencia deriva en otras enfermedades asociadas, tales como, hipoglicemia, diaforesis, reflujo gastrointestinal, esofagitis, entre otras (Grandas, Cárdenas y Rincón, 2012). Además, una característica bastante peculiar es la clinodactilia en el meñique de ambas manos, cuya definición se basa en la malformación o curvatura de la tercera falange del quinto dedo en dirección hacia el cuarto dedo.

El sistema cognitivo también se ve afectado. Según un estudio realizado por Lai, Skuse, Stanhope e Hindmarsh (1994), en algunos casos se presenta un bajo cociente intelectual. También se presentan dificultades en el desarrollo psicomotor debido a la baja tonicidad de los músculos, a causa de una hipotonía y un retraso en el desarrollo motor que impide un correcto desarrollo en las habilidades y destrezas del individuo. En el lenguaje se presentan dificultades para comprender, leer y escribir (Pérez y Lapunzina, 2015), así como también dificultades para escuchar, causadas por frecuentes infecciones de oído debido a la estructura que presentan las orejas.

Las dificultades que podría presentar este síndrome en el lenguaje se pueden apreciar en las diferentes áreas: denominación, repetición, comprensión y expresión. Hay que destacar que no todos los usuarios que muestran este tipo de síndrome presentarán las mismas dificultades en las diferentes áreas del lenguaje.

La denominación y la repetición se relacionan directamente con la adquisición del lenguaje y el vocabulario, siendo la repetición un método adecuado para producir palabras nuevas e ir añadiéndolas a su vocabulario progresivamente, con el fin de incrementar con vistas a futuro, la estructuración y desarrollo del lenguaje.

En la comprensión existen dificultades asociadas debido al retraso del aprendizaje del lenguaje y vocabulario, determinando así su bajo nivel comprensivo. El paciente puede presentar desconcierto si utilizamos frases largas o terminología compleja. Por otra parte, haciendo referencia a la intención comunicativa y la expresión, éstas se pueden ver afectadas en mayor o menor medida, puesto que el paciente no puede formar una frase bien estructurada o coherente y recurrirá a las omisiones de palabras, balbuceos, a indicar señalando lo que quiere expresar o simplemente no lo haga. Estas dificultades pueden suponer un impedimento en una intervención.

Otras de las dificultades del lenguaje que presenta el síndrome de Russell-Silver, es una posible dislalia también debida a una hipotonía de los músculos de la boca o retraso del desarrollo motor que impide la correcta articulación de los fonemas. La dislalia se considera una dificultad en la articulación debido al aprendizaje defectuoso o anormalidad de los órganos externos del habla, en este caso, la baja tonicidad de los músculos de la boca, y no debido a lesiones del sistema nervioso central (Hassan y Fatma-Alzahraa, 2011).

Como se mencionó con anterioridad, no todos los usuarios presentarán las mismas características y dificultades. Por ello, tendremos que valorar y evaluar en qué medida se encuentran las áreas afectadas para realizar una buena intervención y así conseguir una intención comunicativa más eficaz y un mejor dominio del lenguaje.

También es posible que se presente un bajo rendimiento intelectual como muestra la investigación de Boon Hock, Ban Meng, Benjamin Kee Ern, Guo Hui (2018), tras pasar la prueba de inteligencia SB-5 (*Stanford-Binet Intelligence Scales- 5th Edition*), cuya administración contaba con la evaluación del razonamiento fluido, conocimiento, razonamiento cuantitativo, procesamiento visual-espacial y memoria de trabajo, a un usuario de 27 años diagnosticado con síndrome de Russell-Silver. Obtuvieron como dificultad asociada un trastorno intelectual, determinado con una inteligencia bastante baja y habilidades verbales moderadamente deterioradas o en las que presentaba retraso.

La literatura de síndrome y en concreto a su intervención es bastante escasa. Los tratamientos que figuran en los diferentes artículos, principalmente, hacen referencia a

tratamientos hormonales para los factores del crecimiento y relacionados con sus posibles enfermedades asociadas. Es por ello que no existen específicamente tratamientos o métodos de intervención para mejorar las dificultades que podrían presentar en el lenguaje y cómo fortalecer su desarrollo. Además, no se ha determinado con exactitud el tipo de dificultad de lenguaje que podrían presentar.

Como ocurre con cualquier tipo de trastorno o dificultad en el aprendizaje que conlleve un desarrollo deficiente o retraso en el aprendizaje y en el lenguaje, es necesario establecer programas de intervención que ayuden al usuario con el que mejorar dicho aspecto.

Por ello, a continuación, se muestra una propuesta de intervención elaborada para usuarios que presenten el síndrome de Russell-Silver. Con ella se pretende facilitar un mejor desarrollo en la intención comunicativa y en las habilidades del lenguaje.

Objetivos de la propuesta de intervención.

Objetivos generales.

Mejorar la intención comunicativa y las habilidades en el lenguaje de usuarios que presenten síndrome de Russell-Silver.

Objetivos específicos.

El primer objetivo específico en esta propuesta se basa en crear una herramienta y materiales de trabajo que sean útil para mejorar el lenguaje y la comunicación en usuarios que presenten el síndrome de Russell-Silver.

En cuanto a las áreas del lenguaje afectadas, se establecerán actividades según el criterio a trabajar con los siguientes objetivos:

Objetivos específicos para la comprensión:

- Potenciar la comprensión lingüística de los usuarios a través del intercambio de frases.
- Reconocer dibujos atendiendo a sus significados.

Objetivos específicos para la expresión:

- Estimular la articulación de los fonemas afectados.
- Enriquecer la expresión verbal aumentando la dificultad en la elaboración de frases.
- Potenciar la fluidez verbal del usuario consiguiendo un diálogo claro y espontáneo.

Objetivos específicos para la denominación:

- Nombrar correctamente estímulos visuales similares.
- Nombrar los dibujos correctamente atendiendo a su significado.

Objetivos específicos para la repetición:

- Lograr que el usuario a través de la repetición aumente el número de palabras de su vocabulario.
- Realizar repeticiones de oraciones de hasta 6 palabras.

Método.

Participantes.

Este programa de intervención está diseñado para los usuarios jóvenes que presenten el síndrome de Russell-Silver con dificultades en el lenguaje y en la comunicación. Para poder ser incorporado en este programa, es necesario que el usuario al que iría dirigido presente las dificultades en el lenguaje que se muestran a continuación:

Tabla 2:

Dificultades en el lenguaje requeridas para la incorporación al programa
Dificultades en la intención comunicativa (demandar cosas)
Dificultades para denominar palabras
Dificultades en la comprensión
Dificultades en la expresión

En cuanto a la edad, el programa está orientado a usuarios que se encuentren entre el tercer curso de educación infantil hasta segundo de primaria, o equivalente al rango de edad de 5 a 8 años. Se podrá incluir a usuarios que estén por encima del tope de la edad establecida si no han recibido atención temprana o una educación que no les haya permitido adquirir los conocimientos básicos.

No se excluirán a usuarios que presenten otras dificultades asociadas, por ejemplo, dificultades motrices.

Temporalidad del programa.

Este programa está diseñado para desarrollarlo durante el curso escolar, por lo que se destinarán 6 meses para su realización, compaginándolo con la docencia académica impartida por los profesores. El reparto de las sesiones será de 3 veces en semana. La duración de las sesiones será de 1 hora aproximadamente, dividida en varias partes:

- 10 minutos destinados a establecer un diálogo inicial con el usuario.
- 40 minutos destinados a las actividades del programa, con sus correspondientes descansos.
- 10 minutos finales para cierre y valoración de la sesión.

El programa contará con un total de 70 sesiones.

Se requerirá la presencia de un logopeda para el desarrollo de las actividades planteadas. Al comienzo, es imprescindible establecer una línea base la cual nos permitirá saber desde qué punto partimos y de qué manera deberemos abordar las actividades planteadas. Por ello el profesional deberá encargarse de este aspecto realizando algunas tests de lenguaje estandarizados.

Se dispondrá de un aula o sala destinada única y exclusivamente a la labor profesional, la cual estará abastecida por el mobiliario necesario y los materiales e instrumentos requeridos para la elaboración del programa y sus sesiones.

Instrumentos y materiales.

Los materiales e instrumentos que utilizaremos en esta propuesta intervención serán los siguientes:

Instrumentos:

- Instrucciones de aplicación y uso del programa. Se utilizarán con la finalidad de llevar a cabo el programa correctamente e instruir a los profesionales que vayan a hacer uso de ella. Se detallarán los pasos a seguir y su desarrollo. Asimismo, dichos profesionales podrán explicar a los familiares el uso y objetivos del programa.
- Instrucciones informativas de la aplicación de los juegos y actividades. Servirán para que los profesionales desarrollen la actividad correctamente teniendo en cuenta para que área del lenguaje está destinada.
- Reforzadores. El profesional será el encargado de determinar los reforzadores apropiados y su administración, con el fin de mantener al usuario centrado en el programa.
- Tests de lenguaje estandarizados. Para evaluar y determinar el nivel de lenguaje que tiene el usuario se utilizará el BLOC (*Batería de Lenguaje Oral y Criterial*). Se trata de una batería de evaluación del lenguaje que evalúa morfología, sintaxis, semántica y pragmática.
- Ficha de seguimiento por sesiones (anexo 5). En ellas quedará reflejado los contenidos trabajados y las anotaciones para propuestas de futuras sesiones.
- Ficha de evaluación intermedia. Se hará con el fin de conocer si el programa está cumpliendo sus objetivos. Esta ficha se elaborará en base a los contenidos trabajados hasta el momento.
- Evaluación final. Prueba evaluativa de conocimientos adquiridos. El profesional elaborará una prueba que recoja la valoración final.

- Libreta del profesional. En ella se puede anotar las actividades realizadas con su fecha, observaciones y evolución del usuario conforme a los resultados obtenidos en las mismas, así como anotar posibles cambios para adaptar el juego si no se ajustan con el usuario.

Materiales:

- Cuestionario de identificación de vocabulario adquirido (anexo 1). Este cuestionario se les cederá a los padres con el fin de recabar el vocabulario que domina el usuario y de esta manera determinar el contenido que se va a abordar en las actividades. También lo podrá realizar el profesional. Este cuestionario podrá ser reelaborado con nuevas palabras y contextos.
- Juego de “Las parejas” (anexo 2). El juego de parejas estará adaptado a los contenidos que se trabajarán en la intervención. Con esta actividad se pretende trabajar la memoria, la denominación y la discriminación como áreas principales para conseguir un aumento del vocabulario. Se podrán crear nuevas tarjetas según los contenidos que se pretendan trabajar.
- Láminas de representación de lugares para el desarrollo del juego “DiaLOGuemos” (anexo 3). Con ayuda de estas láminas se podrá realizar esta actividad en la que se pretende fortalecer las áreas deficitarias del lenguaje.
- Pictogramas individuales para el desarrollo del juego “DiaLOGuemos” (anexo 4).
- Pictogramas. Se ha utilizado la plataforma ARASAAC para obtener imágenes para elaborar los juegos propuestos.

Para llevar a cabo la evaluación del usuario y efectividad del programa, se emplearán los siguientes materiales:

Para establecer el nivel del lenguaje que presenta el usuario, utilizaremos el BLOC, que evalúa los apartados de morfología, sintaxis, semántica y pragmática. Cada módulo cuenta con sus bloques correspondientes y se reparten de la siguiente manera:

- El módulo de morfología (190 ítems).

- El módulo de sintaxis (180 ítems).
- El módulo de semántica (80 ítems).
- El módulo de pragmática (130 ítems).

De esta manera, podemos conocer el nivel de lenguaje que presenta el usuario y determinar así las conductas lingüísticas alteradas. Esta prueba evaluativa concuerda con el rango de edad establecido en el programa de intervención, siendo este de 5 a 14 años.

Para verificar que esta propuesta logra efectividad, se realizará un seguimiento por parte del profesional durante el programa. De esta manera, conoceremos si se están cumpliendo los objetivos y en caso contrario, modificar el desarrollo.

Al finalizar el programa se realizará una evaluación final. Esta será de elaboración propia por parte del profesional, en la que se recogerá todos los contenidos trabajados y valorará su evolución. El profesional puede plantearse la necesidad de pasar el mismo test (BLOC), con el fin de contrastar pretest y posttest, observando si el usuario ha evolucionado o en qué aspectos ha mejorado o no.

También se contará con cuestionarios dirigidos a las familias y otros profesionales que estén interesados en conocer la propuesta, para conocer su grado de conformidad y satisfacción con el programa. De esta manera, se conocerán los posibles aspectos con los cuales no se está de acuerdo y mejorarlos.

Desarrollo del programa de intervención.

Con el fin de solucionar y mejorar el lenguaje en usuarios que presenten síndrome de Russell-Silver, se ha elaborado este programa, cuyo desarrollo está previsto para llevarlo a cabo durante el curso escolar. Se han establecido varias actividades con el fin de que el usuario no decaiga en rutina, provocando así el aburrimiento y que la intervención se vea afectada.

Por ello, se han elaborado dos actividades, una denominada “Las parejas”, en la que se interactuará con tarjetas de pictogramas con la finalidad de adquirir el vocabulario esencial, y la otra actividad denominada “DiaLOGuemos”, en la que se pondrá en práctica los conocimientos adquiridos en el juego anterior y el cual permite mejorar la comprensión y expresión de los usuarios. Estas dos actividades son juegos interactivos que ayudarán a

mejorar el vocabulario, comprensión y expresión, y como objetivo final de la intervención, mejorar las habilidades comunicativas y el lenguaje.

Antes de llevar a cabo el desarrollo de las actividades se ha elaborado un cuestionario que se le entregará a la familia previamente, con el fin de conocer el vocabulario adquirido de los diferentes contextos en los que suele estar presente el usuario. De esta manera conoceremos el vocabulario que aún no domina y poco a poco ir incrementándolo. Además, esto nos servirá para elaborar nuestras tarjetas de vocabulario de ambos juegos. No obstante, también se introducirán palabras ya adquiridas según los datos obtenidos para seguir trabajando y recordando dicho vocabulario.

Por otra parte, con el fin de hacer aún más efectivo el programa, se solicitará la ayuda de la familia para que trasladen las actividades realizadas en las sesiones a casa. De esta manera, lograremos cumplir los objetivos planteados. Para ello, se les explicará el procedimiento a seguir y cómo deben desempeñar la actividad.

Distribución de las sesiones.

Ya que el programa dura 6 meses en su totalidad y contará con 70 sesiones, se repartirán las actividades con sus objetivos correspondientes de la siguiente manera.

Al comienzo del curso escolar, las primeras sesiones serán de toma de contacto con el usuario, donde el profesional deberá encargarse de recabar la información necesaria para el buen desarrollo del programa. Se necesitarán 4 sesiones para ello.

La primera de ellas será de presentación al usuario con la presencia de la familia, con el fin de conocerlo, observar las dificultades que presenta, y conocer a la familia e informarles de lo que se va a trabajar. Las otras 3 sesiones iniciales, serán destinadas a realizar el test de lenguaje estandarizado (BLOC), el cual consiste en una batería de evaluación del lenguaje que evalúa morfología, sintaxis, semántica y pragmática, que nos permite detectar si el usuario requiere atención específica, identificar las necesidades educativas, entre otras. Gracias a ello, podremos elaborar nuestra distribución de actividades en el programa.

Teniendo los resultados obtenidos, se destinará otra sesión para informar a los padres de los objetivos que se pretenden conseguir, partiendo de las dificultades que haya presentado y de qué manera podrán ser partícipes del programa con el fin de lograr una buena evolución

del usuario. Una vez se hayan recabado estos datos y habiendo informado a las familias, se comenzará con la distribución de las sesiones.

Las sesiones se realizarán 3 días en semana y 1 hora por cada día. Ya que este programa se centra en trabajar las diferentes áreas del lenguaje, denominación, repetición, comprensión y expresión, la distribución de sesiones será la siguiente.

El primer día se trabajarán las áreas de denominación y repetición con ayuda del juego de las parejas siguiendo las indicaciones explicadas en el desarrollo de la actividad. Dependiendo de la evolución del usuario, se podrá incrementar la dificultad adaptando los contenidos como el profesional cree correspondiente.

El segundo día se trabajarán las áreas de comprensión y expresión, reforzando además las áreas de denominación y repetición, con ayuda del juego “DiaLOGuemos” siguiendo igualmente las indicaciones planteadas en el desarrollo de la actividad.

Por último, la tercera sesión se hará a modo de recordatorio de los contenidos trabajados en las sesiones correspondientes a esa semana. El profesional, según las valoraciones reflejadas en las fichas de seguimiento, trabajará aquellos contenidos que no han sido del todo adquiridos o en los que presenta alguna dificultad.

Descripción de las actividades del programa.

Desarrollo de la primera actividad: “Las parejas”.

Como primera actividad y que nos ayudará en el desarrollo de las siguientes actividades, se presenta el juego de “Las parejas”, un juego clásico de memoria que consiste en relacionar tarjetas que se encontrarán sobre la mesa y en posición boca abajo, y en el que el usuario tendrá que ir levantándolas de 2 en 2, intentando así relacionarlas y descartándolas una vez haya logrado conseguir la pareja.

Para ello se han elaborado 7 bloques de tarjetas, con un total de 18 parejas por bloque, como primeros contenidos a trabajar. Dichas tarjetas se deberán descargar, recortar por su respectivo cuadrado y plastificar para su utilización. Cada grupo de palabras está representado con un color diferente con el fin de lograr una mejor organización. Es un juego sencillo que seguramente hayamos practicado en algún momento de nuestra vida y que es bastante útil en esta propuesta. Con el fin de hacer efectiva la actividad con las dificultades

que presentará nuestro usuario, los contenidos de las tarjetas, en este caso los dibujos, los enfocaremos a vocabulario esencial que debería estar ya registrado en su lenguaje, como es el caso del material escolar, tipos de ropa, alimentos, partes del cuerpo y cosas del hogar, entre otras. Esta actividad nos servirá para potenciar la memoria e incrementar el número de palabras, ya que inconscientemente, a medida que se desarrolla el juego y se van nombrando las diferentes tarjetas con sus respectivos nombres, se potenciará el conocimiento de nuevas palabras y refuerzo de las ya adquiridas.

Para la elaboración de las tarjetas se ha utilizado la plataforma ARASAAC, en la que podemos encontrar cualquier pictograma que deseamos trabajar.

Procedimiento.

El profesional, una vez haya elegido los dibujos que representará en las tarjetas del juego de parejas, comenzará desarrollando la actividad progresivamente, es decir, el comienzo será con dos parejas a descartar, y a medida que el usuario vaya avanzando y logrando los objetivos, se irá incrementando el número de parejas hasta un total de 5, aunque si al usuario le resulta bastante fácil, se podrá incrementar el número de parejas según valore el profesional.

El usuario deberá levantar correctamente las dos tarjetas; por ejemplo, supongamos que estamos trabajando el contenido de los alimentos y sobre la mesa se encuentran boca abajo, las parejas correspondientes a dos manzanas y dos peras. El usuario tendrá que levantar las dos manzanas para poder seguir. Si levanta una manzana y una pera, este deberá colocar de nuevo las tarjetas boca abajo y posteriormente, ya sabiendo donde se encuentran, levantar las dos manzanas o peras primero, y luego la pareja restante. A su vez, mientras se van levantando las tarjetas, el profesional le indicará al usuario que diga el nombre del pictograma que aparece. Si no es capaz de hacerlo, el profesional lo ayudará dando pistas fonológicas, y si es necesario indicar el nombre completo del pictograma. De esta manera, potenciamos el conocimiento de nuevo vocabulario.

Además, los grupos de tarjetas podrán ser mezclados, es decir, se podrá realizar la actividad escogiendo los grupos de los alimentos y de material escolar.

Evaluación de la actividad.

En dicha actividad trabajamos la memoria, discriminación y denominación como áreas principales. El profesional, en segundo plano, irá anotando el número de palabras que va denominando y las que no mientras se realiza el juego, con el propósito de que, en las siguientes sesiones, se puedan ir modificando los contenidos de las tarjetas e ir introduciendo nuevos conceptos. Es decir, el usuario, cada vez que levante una tarjeta deberá indicar su nombre correspondiente. En el caso de que no lo haga, el profesional ayudará al usuario indicando el nombre del pictograma para que vaya reteniendo nuevas palabras.

Por otra parte, ya que también estamos trabajando la memoria, se puede evaluar el tiempo que tarda en realizar la actividad. Es decir, con ayuda de un cronómetro podemos contabilizar el tiempo que destina desde el comienzo hasta el final de la actividad, y así, de esta manera, evaluar la eficacia de esta área.

Propuesta de futuro.

Si a medida que transcurre la intervención observamos que se presenta una mejora considerable, se volverá a desarrollar un nuevo cuestionario de identificación de vocabulario con nuevas palabras, con el fin de elaborar nuevas tarjetas. Por otra parte, ya que también este síndrome presenta problemas de lectoescritura, se podrán añadir a las tarjetas sus correspondientes nombres con letra escolar, que se ubicarán en la parte inferior con el fin de que el usuario vaya visualizando y familiarizando la estructuración de las palabras. Este tipo de letra es fundamental ya que los usuarios a estas edades, el formato de letra de conocen es el correspondiente al que se trabaja en el colegio. De esta manera, facilitará mucho la intervención. Esto nos ayudará en un futuro a potenciar la lectura cuando se trabaje.

El juego de las parejas nos servirá como introducción a la actividad más importante de esta propuesta de intervención, en la que se trabajará las áreas ya vistas y la de comprensión y expresión.

Desarrollo de la segunda actividad: “DiaLOGuemos”.

En esta actividad que se presenta a continuación, denominada “DiaLOGuemos”, siendo además la más importante del programa, trabajaremos todas las áreas en su conjunto,

tanto memoria, denominación y repetición, ya trabajadas anteriormente en el juego de las parejas, como comprensión y expresión.

Esta actividad permite realizar subactividades según el área que se quiera trabajar. Es decir, si en una sesión, el principal interés es trabajar la comprensión y expresión, las actividades se enfocarán a estas áreas haciendo preguntas sobre lo que ve en las láminas, en las que el usuario tendrá que comprender la pregunta y expresarse, o en las áreas de denominación y repetición, en las que el usuario señale los pictogramas indicados por el profesional o repetición del sonido de las propias palabras nombradas.

Para la realización de la actividad, se necesitará como materiales principales, láminas que representen lugares, por ejemplo, un supermercado, una casa, un campo, una calle, imágenes que nos den contenido al juego cuando realicemos la actividad. Además, se necesitarán pictogramas individuales, extraídos en este caso de la plataforma ARASAAC, que deberán ser recortados por sus correspondientes límites y plastificados para su utilización.

Se enfocará esta actividad al vocabulario ya conocido por el propio usuario y el nuevo que ha ido adquiriendo durante la intervención. Es por ello, que los pictogramas utilizados estarán relacionados con los contextos nombrados, es decir, si se utiliza la lámina de un bosque, utilizaremos los pictogramas de los animales.

Como segundo paso, se deberá enfocar un área específica del lenguaje en la que se quiera intervenir. Si se quiere trabajar el área de la comprensión y expresión, la actividad se basará en realizar preguntas acerca de lo que ve en la lámina y órdenes que deberá realizar manipulando los pictogramas.

Procedimiento.

Una vez se haya seleccionado la lámina, los pictogramas y el área con la que queramos trabajar, comenzaremos la actividad. Supongamos que se elige la lámina del supermercado. En este caso los pictogramas serán los correspondientes a los alimentos. Por otra parte, enfocaremos la actividad para trabajar la denominación.

La lámina del supermercado está representada con sus correspondientes estanterías. En ellas colocaremos los pictogramas elegidos, que en este caso serán, una manzana, una lechuga y un pollo.

Se le indicará al usuario por medio de una pregunta, que seleccione los pictogramas correctos. Esta pregunta se deberá realizar de forma sencilla para que se entienda lo mejor posible.

Por ejemplo:

- Mamá quiere comprar una manzana. ¿Dónde está la manzana?

El usuario deberá seleccionar el pictograma de la manzana.

A medida que transcurra la actividad, se irá aumentando la dificultad, y el usuario tendrá que ir seleccionando más pictogramas.

Por ejemplo:

- Papá quiere comprar una lechuga y un pollo. ¿Dónde está la lechuga y el pollo?

El usuario en este caso deberá seleccionar los pictogramas correspondientes a la lechuga y el pollo.

Si se quiere trabajar la comprensión y expresión, desarrollaremos la actividad de la siguiente manera. Colocaremos en la lámina los pictogramas de una manzana, una pera y un pollo. Ya que el usuario tendrá que comprender lo que el profesional indique, se le formulará la pregunta de la siguiente manera:

- Mamá quiere comprar frutas. ¿Qué frutas puede comprar mamá?

El usuario deberá seleccionar los pictogramas de la manzana y la pera, y a su vez deberá nombrarlos.

Para reafirmar que comprendió lo que se preguntó y a su vez mejorar la expresión se le dirá al usuario:

- ¿Qué frutas compró mamá?

El usuario deberá responder las frutas seleccionadas.

Por otra parte, supongamos que elegimos la lámina del bosque o la de la granja, en la que tendremos que usar los pictogramas correspondientes a los animales. Por tanto, en estas láminas, la formulación de frases y el enfoque será diferente, e incluso podremos

trabajar otros aspectos como los conceptos de arriba y abajo, izquierda y derecha, entre otras. Pongamos un ejemplo:

Seleccionamos 3 pictogramas correspondientes a un león, un loro y un elefante. Se le indicará al usuario que coja el loro y lo coloque en uno de los árboles que están representados en la lámina. Seguidamente, se le indicará que coja el león y lo coloque en el suelo que está representado en la lámina, debajo del loro. Por último, le indicaremos que coja el elefante y lo coloque a la izquierda o derecha del león. La formulación de las frases por parte del profesional, serán de la siguiente manera:

- Cogemos el loro y lo colocamos en un árbol.
- Cogemos el león y lo colocamos debajo del loro.
- Cogemos el elefante y lo colocamos a la izquierda del león.

Este procedimiento, será el mismo para todas las láminas. Según los resultados que se vayan obteniendo en esta actividad, si los resultados son positivos, se podrá incrementar la dificultad añadiendo más pictogramas progresivamente y realizando preguntas más elaboradas siempre que se pueda.

Evaluación de la actividad.

Al ser una actividad en la que se pueden trabajar todas las áreas del lenguaje, el modo de evaluación será diferente para cada área.

Si se trabaja la repetición, denominación, se evaluará siguiendo el mismo proceso realizado en la actividad del juego de las parejas, anotando los errores cometidos o deficiencias en la actividad. Es decir, si se le pide al usuario que identifique un pictograma en la lámina y no es capaz de hacerlo, este desconocimiento se anotará para trabajarlo en siguientes sesiones.

Si evaluamos la comprensión y expresión, está se hará a través de las respuestas obtenidas a través de las preguntas formuladas por el profesional. Para ello, se ha elaborado una hoja de registro dónde recoja los contenidos que se quieren abordar en esa sesión, describiendo así las preguntas a formular y las expresiones que deberá realiza el usuario. Es

decir, si se le pregunta al usuario, ¿Qué frutas puede comprar mamá?, y no sabe responder según, este desconocimiento se anotará en su apartado correspondiente.

Propuesta de futuro.

Si el profesional considera que el usuario ha mejorado según los objetivos fijados, se podrá proceder a la elaboración de fichas en las que se represente una frase, a modo de que el usuario, comience a trabajar el reconocimiento de las letras y sonidos y la lectura de forma progresiva. La formulación de frases será de forma sencilla de no más de 3 palabras en las primeras ejecuciones. Por ejemplo:

- Mamá quiere manzanas.
- Papá quiere lechuga.

Posteriormente, conforme vayan transcurriendo las sesiones, progresivamente las preguntas se podrán elaborar hasta ser igual que las planteadas por el profesional que se han ilustrado en el juego, pero esta vez, será el usuario quien lea la pregunta y la responda.

Evaluación final del programa de intervención.

La finalidad de la evaluación del programa es comprobar si los objetivos que se han propuesto para la intervención se han cumplido.

Durante su transcurso, hay que ir adaptando el programa según se vaya observando y cumpliendo los objetivos o no. Por ello, aparte de ir realizando fichas de seguimiento semanal como se ha comentado anteriormente, a modo de revisión y en mitad del programa, se realizará una evaluación de evolución de adquisición de contenidos, que desarrollará el profesional, con el fin de analizar si el programa está siendo efectivo, para que, en caso contrario, modificar lo que sea necesario.

En resumen, la evaluación del programa consistirá en:

- Comprobar si se han cumplido los objetivos propuestos.
- Verificar si el material creado para el desarrollo de las actividades ha sido efectivo en el programa.

- Analizar si el periodo del programa y las sesiones realizadas han sido las idóneas para conseguir los objetivos.
- Comprobar si este tipo de intervención es útil para los usuarios que presente el síndrome de Russel-Silver.

Por otra parte, con el fin de conocer la valoración de la familia y su grado de conformidad con el programa y su desarrollo, se les administrará un cuestionario de satisfacción para conocer su opinión y tener en cuenta los aspectos que se pueden modificar.

Por último, los resultados del usuario que se han ido obteniendo durante el transcurso del programa, nos indicarán la calidad y efectividad de la intervención.

Resultados del programa.

En esta intervención se espera encontrar resultados positivos, contrastando los resultados obtenidos en el test realizado, con las evaluaciones que se han ido desarrollando durante la terapia. Es decir, lo que se pretende es lograr los objetivos, tanto el general como los específicos.

Por tanto, el resultado que se espera es conseguir que el usuario que presente síndrome de Russell-Silver, con ayuda de este programa de intervención, logre mejorar el lenguaje y sus habilidades comunicativas mediante los juegos planteados, pudiendo llegar a expresarse, comprender lo que se le dice, adquirir el vocabulario básico correspondiente a su edad, y de esta manera tener un buen desarrollo del lenguaje.

A su vez, en el peor de los casos, el programa podría no llegar a cumplir sus objetivos principales por diversos factores:

- Factores sociales, los cuales no nos permitan establecer una relación adecuada entre el usuario y el profesional, y no se pueda realizar la intervención como se espera.
- Factores cognitivos, los cuales no permitan al usuario seguir el procedimiento del programa.
- Factores emocionales, los cuales dificulten la evolución del usuario en el desarrollo de las actividades.

- Familiares, aspecto bastante importante ya que, en función de la participación de la familia en el programa, se podrán conseguir los objetivos en el periodo de tiempo establecido o no.

No obstante, el profesional será el responsable de tratar estos inconvenientes, ajustando el programa al usuario en función de su adaptación y evolución. También será en encargado de concienciar a la familia en el caso que presenten ausencia en el programa, ya el esta será unas de las principales fuentes de progreso del usuario.

Este programa nace con la intención de mostrar la participación del logopeda ante las dificultades en el lenguaje que presenta un síndrome poco frecuente como es este, pero que no por ello tiene que ser excluido de diseños de intervenciones terapéuticas. Hasta donde alcanza nuestro conocimiento, es muy escasa la bibliografía especializada en este tema, por lo que, este acercamiento parte del conocimiento de otros trastornos de mayor prevalencia que presentan dificultades similares. Es por ello, que este programa, puede ser utilizado para trabajar las áreas del lenguaje deficitarias en otro tipo de trastornos en el que el lenguaje se vea afectado del mismo modo.

Por último, a modo de sugerencia, aunque se ha recalado en las propuestas de futuro de las actividades desarrolladas, si el usuario presenta una evolución considerable, se podría incrementar el nivel de dificultad de los juegos, siempre y cuando el profesional lo considere y ajuste esta dificultad a su grado de evolución.

Referencias bibliográficas.

- ARASAAC. (s.f.). [Símbolos pictográficos]. Obtenido del Portal Aragonés de la Comunicación Aumentativa y Alternativa: <http://arasaac.org>
- Azzi, S., Salem, J., Thibaud, N., Chantot-Bastaraud, S., Lieber, E., Netchine, I., & Harbinson, M. (2015). A prospective study validating a clinical scoring system and demonstrating phenotypical-genotypical correlations in Silver-Russell syndrome. *Journal of Medical Genetics*, 52 (7), 446-53.
- Braak, J., (2009). *RSS/SGA A Comprehensive Guide. Understanding aspects of children diagnosed with Russell-Silver Syndrome or born Small-for-Gestational-Age*. Estados Unidos: The MAGIC Foundation.
- Carrera, I.A., De Zaldívar, M.S., Martín, R., Begemann, M., Soellner, L., y Eggermann, T. (2016). Microdeletions of the 7q32.2 imprinted region are associated with Silver-Russell syndrome features. *American Journal of Medical Genetics*, 170 (3), 743-9.
- Eggermann T. (2010). Russell–Silver Syndrome. *American Journal of Medical Genetics Part C*, 154C (3), 355–364.
- Eggermann, T., Wollmann, HA., Kuner, R., Eggermann, K., Enders, H., Kaiser, P., y Ranke, MB. (1997) Molecular studies in 37 Silver-Russel syndrome patients frequency and etiology of uniparental disomy. *Human Genetics*, 100, 415-419.
- Grandas, Á.L., Cárdenas, N., y Rincón, C.M. (2012). Síndrome de Silver-Russell, reporte de un caso. *Acta Odontológica Colombiana*, 2 (2), 93-104.
- Hannula, K., Lipsanen-Nyman, M., Kontiokari, K., y Kere, J. (2001). A Narrow Segment of Maternal Uniparental Disomy of Chromosome 7q31-qter in Silver-Russell Syndrome Delimits a Candidate Gene Region. *American Journal of Human Genetics*, 68 (1), 247–253.
- Hassan, G., Fatma-Alzahraa, K. (2011). Factors affecting stimulability of erred sounds in common types of dyslalia. *Egyptian Society of Ear, Nose, Throat and Allied Sciences*, 12, 61-67.
- Lai, KY., Skuse, D., Stanhope, R., y Hindmarsh, P. (1994). Cognitive abilities associated with the Silver-Russell syndrome. *Archives of Disease in Childhood*, 71 (6), 490-496.

- Lapunzina, P., Tenorio, J. (2019). Sobrecrecimiento corporal asimétrico localizado (hemihipertrofia/hemihipertrofia): nomenclatura, definición, epidemiología y clínica. *Pediatría Integral*, 23 (5), 258-261.
- Õunap, K. (2016). Silver-Russell Syndrome and Beckwith-Wiedemann Syndrome: Opposite Phenotypes with Heterogeneous Molecular Etiology. *Molecular Syndromology*, 7 (3), 110-21.
- Patton, M.A. (1988). Russell-Silver syndrome. *Journal of Medical Genetics*, 25 (8), 557-60.
- Pérez, G., Lapunzina, P. (2015). *Enfermedades de impronta. Guías de buena práctica clínica*. España.
- Pérez, J., Córdoba, C. (2011). Síndrome Silver Russell. Caso Clínico. *Revista de la Sociedad boliviana de pediatría*, 50 (1), 13-5.
- Price, S.M., Stanhope, R., Garrett, C., Preece, M.A., & Trembath, R.C. (1999) The spectrum of Silver-Russel syndrome: a clinical and molecular genetic study and new diagnostic criteria. *Journal of medical genetics*, 36 (11), 837-842.

Anexo.

Anexo 1: Cuestionario de identificación de vocabulario adquirido.

CUESTIONARIO DE IDENTIFICACIÓN DE VOCABULARIO ADQUIRIDO

Nombre:

Contacto:

Apellidos:

A continuación, se muestra una lista de palabras relacionadas con diferentes contextos, las cuales deberá marcar con una “X” si se conocen, comprenden y si se utilizan. De esta manera, si el usuario solo comprende la palabra, deberá marcar la casilla correspondiente, si la conoce y la comprende, deberá marcar ambas, y si ocurren las 3 opciones, deberá marcar las 3. En caso contrario, las casillas asignadas a cada palabra se dejarán sin rellenar y se continuará con la siguiente hasta cumplimentar todo el cuestionario.

La primera casilla corresponde al apartado de “conoce”, la segunda corresponde al apartado de “comprende” y la tercera a “la utiliza”.

Es de vital importancia que se responda con total sinceridad.

Partes del cuerpo											
CONOCE / COMPRENDE / UTILIZA											
Cabeza				Labios				Muñecas			
Ojos				Cejas				Manos			
Nariz				Pestañas				Dedos			
Boca				Cachetes				Barriga			
Dientes				Cuello				Pecho			
Lengua				Hombros				Espalda			
Orejas				Codos				Culo			
Pierna				Rodilla				Cadera			
Pie				Tobillo				Uña			

Ropa y accesorios											
CONOCE / COMPRENDE / UTILIZA											
Pantalones				Bufanda				Tenis			
Camiseta				Calzoncillos				Tacones			
Chaqueta				Bragas				Falda			
Abrigo				Calcetines				Sujetador			
Gorro				Zapatos				Cholas			
Anillo				Pendientes				Coiletero			
Collar				Diadema				Cinturón			

Corbata			Pajarita			Bolso			
Cartera			Monedero			Pantalón corto			

Material escolar									
CONOCE / COMPRENDE / UTILIZA									
Mochila			Estuche			Lápiz			
Goma			Sacapuntas			Regla			
Pegamento			Libreta			Libro			
Tiza			Borrador			Pizarra			
Tijeras			Crayones			Grapas			
Ceras			Grapadora			Rotuladores			
Compás			Flauta			Bolígrafo			
Témperas			Acuarelas			Pincel			
Folio			Papel			Papelera			

Animales									
CONOCE / COMPRENDE / UTILIZA									
Perro			Gato			Pájaro			
Pez			Conejo			Vaca			
Cerdo			Gallina			Gallo			
Pollo			Oveja			Lagarto			
Ratón			Tortuga			Erizo			
Serpiente			León			Tigre			
Elefante			Jirafa			Hipopótamo			
Cebra			Camaleón			Rinoceronte			
Tiburón			Ballena			Delfín			

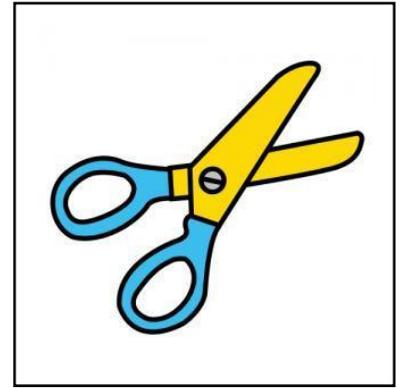
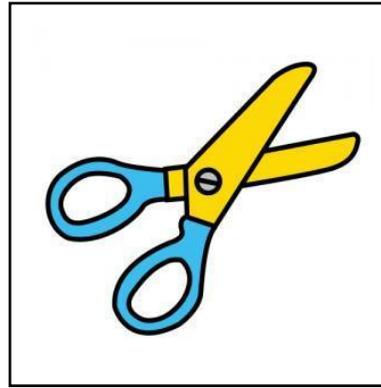
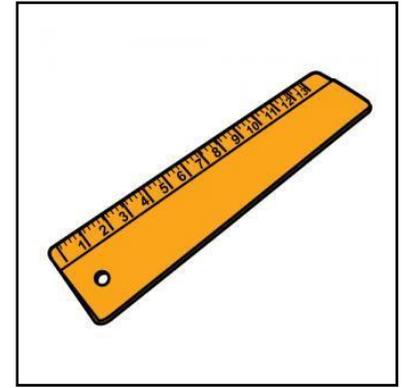
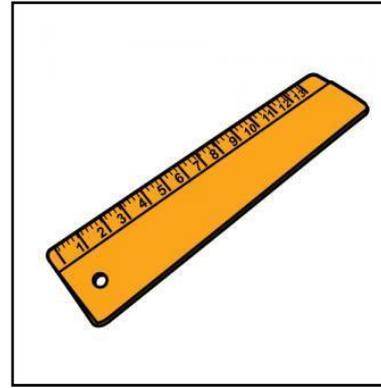
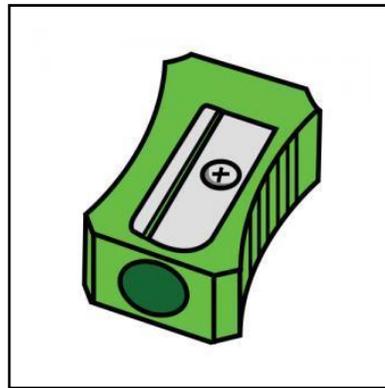
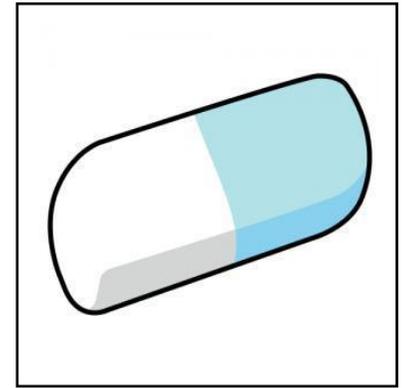
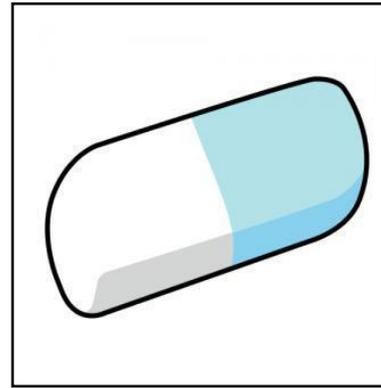
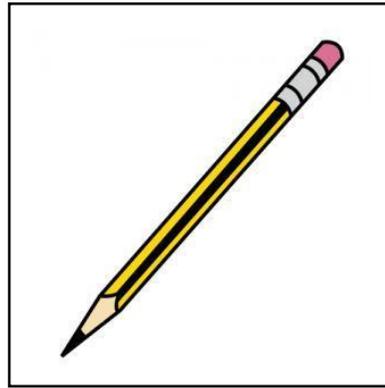
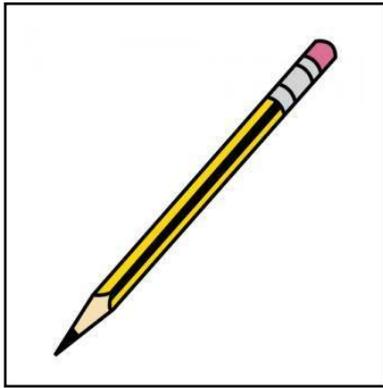
Alimentos									
CONOCE / COMPRENDE / UTILIZA									
Manzana			Pera			Naranja			
Limón			Piña			Melocotón			
Plátano			Aguacate			Tomate			
Lechuga			Pepino			Pimiento			
Zanahoria			Col			Champiñón			
Arroz			Judías			Lentejas			
Garbanzos			Ensalada			Maíz			
Potaje			Carne			Pescado			
Chorizo			Queso			Jamón			

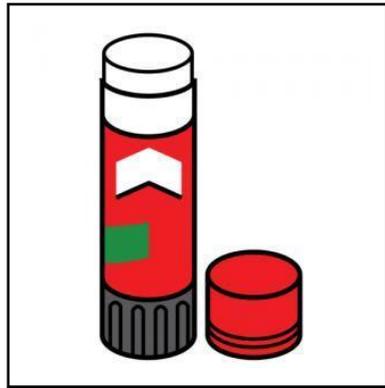
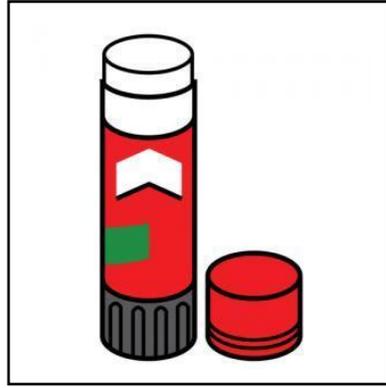
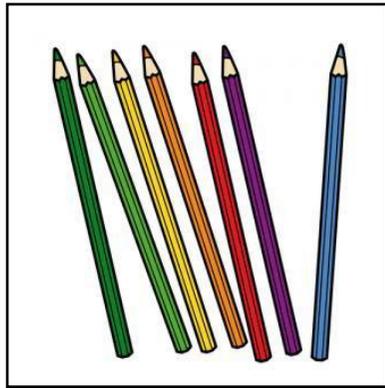
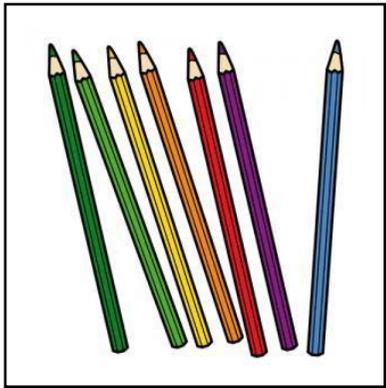
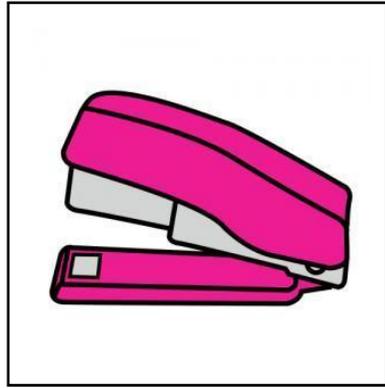
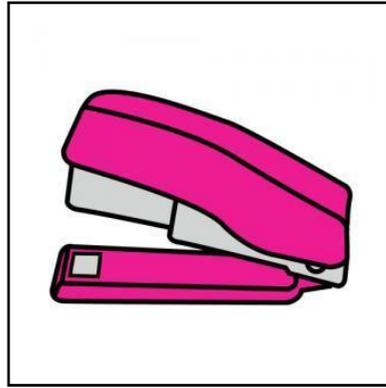
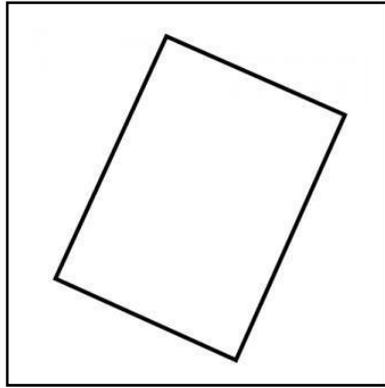
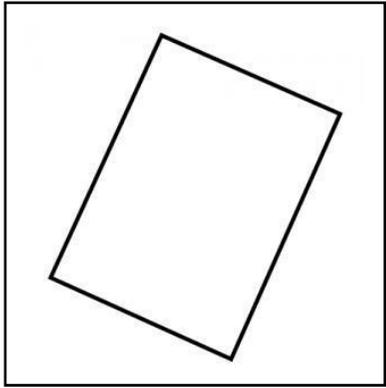
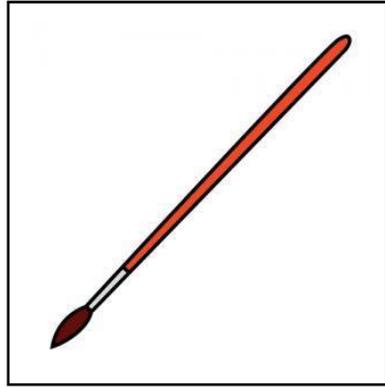
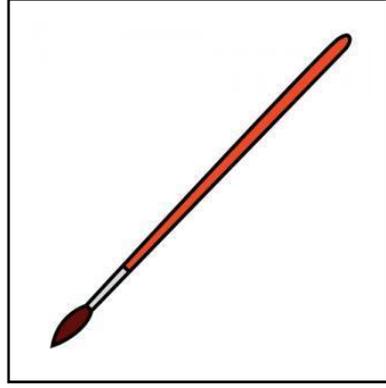
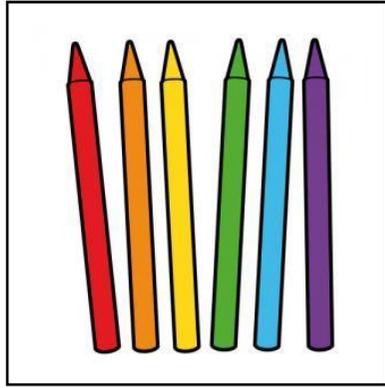
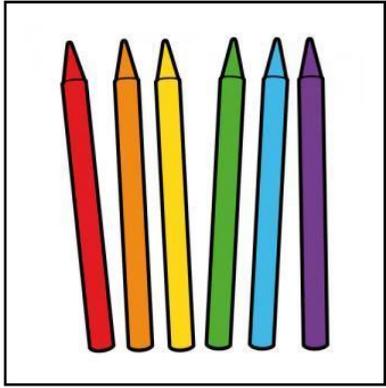
Familia y profesiones											
CONOCE / COMPRENDE / UTILIZA											
Madre				Padre				Hermano			
Hermana				Abuelo				Abuela			
Tío				Tía				Primo			
Prima				Bebé				Amigo			
Amiga				Enfermera				Bombero			
Médico				Policía				Limpiador			
Profesor				Repartidor				Carnicero			
Pescadero				Taxista				Piloto			
Cuidador				Dependiente				Panadero			

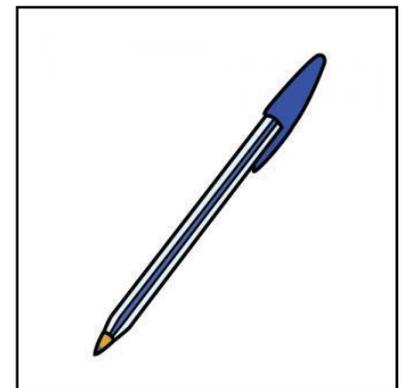
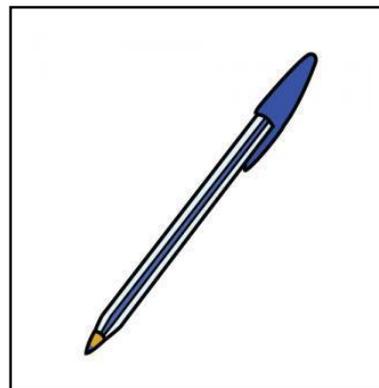
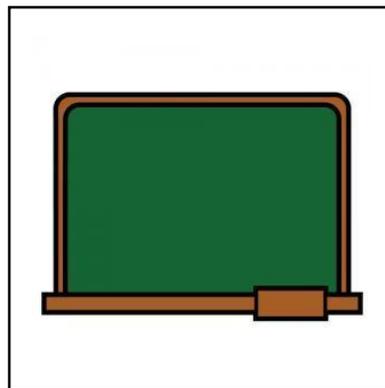
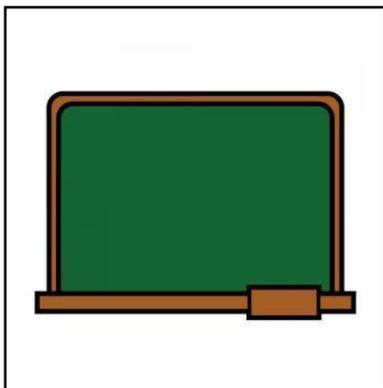
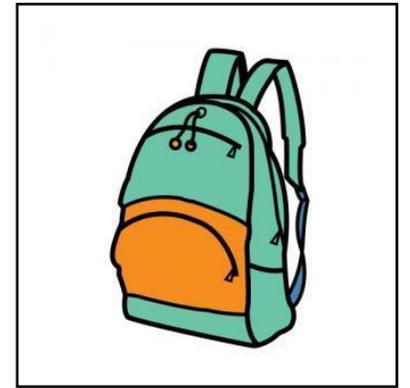
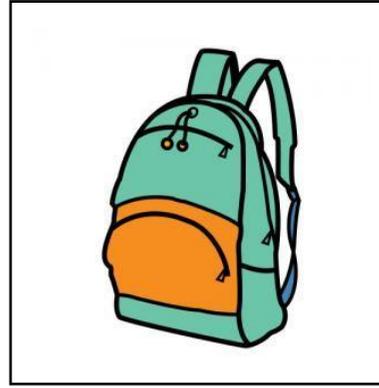
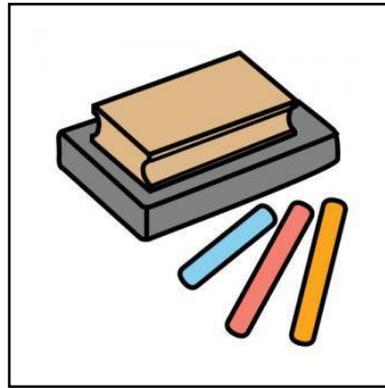
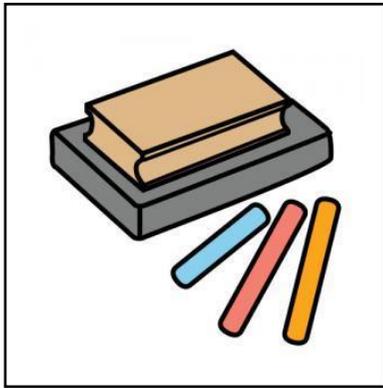
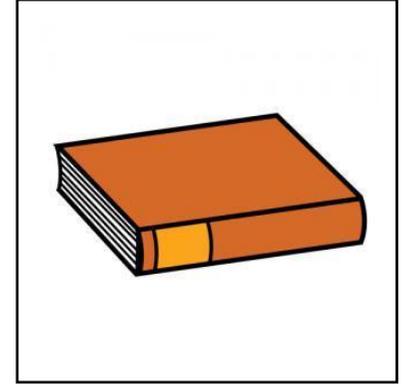
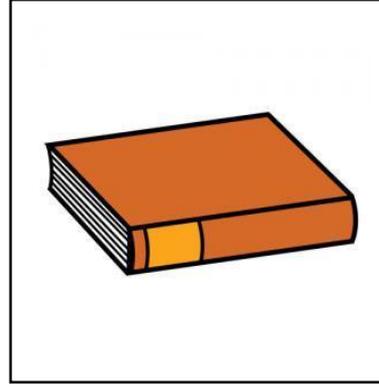
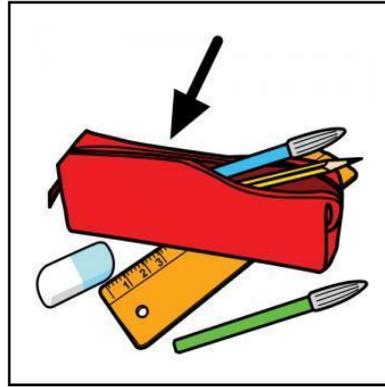
Cosas del hogar											
CONOCE / COMPRENDE / UTILIZA											
Cuarto				Cama				Escritorio			
Ventana				Puerta				Lámpara			
Techo				Pared				Cocina			
Escaleras				Barandilla				Suelo			
Comedor				Jardín				Baño			
Fregadero				Vaso				Plato			
Estantería				Lavadora				Horno			
Mesa				Nevera				Televisión			
Microondas				Silla				Congelador			

Anexo 2: tarjetas del juego de “Las parejas” (material escolar, alimentos, ropa y accesorios, animales, hogar, familia y profesionales, partes del cuerpo y propuesta de futuro).

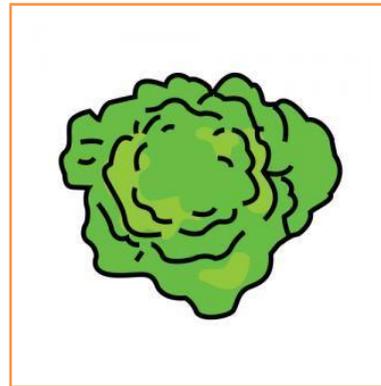
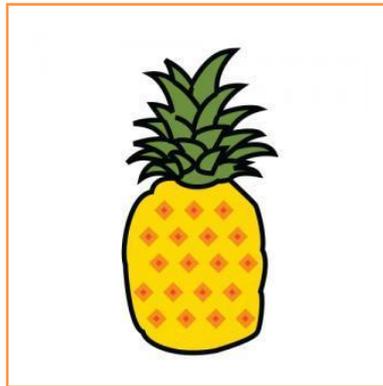
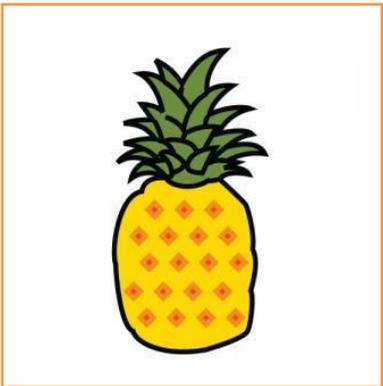
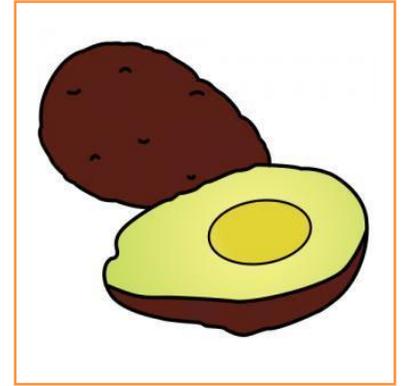
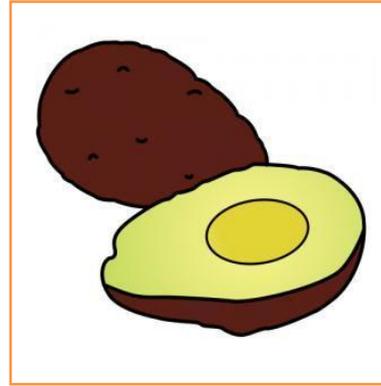
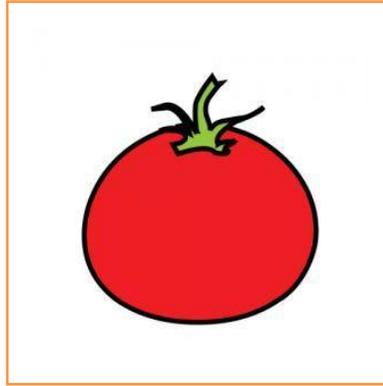
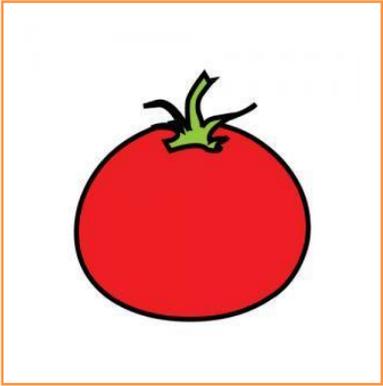
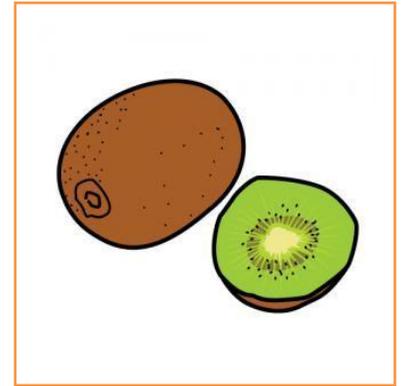
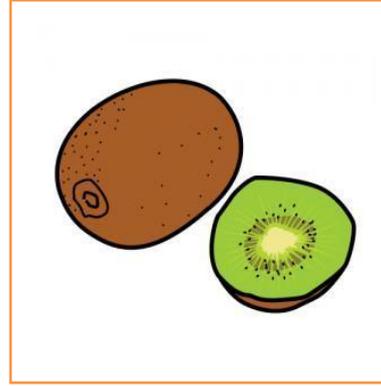
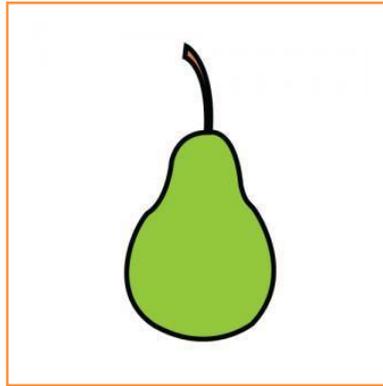
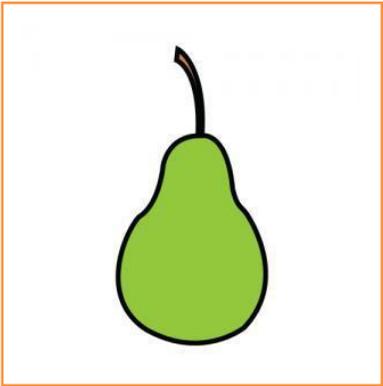
MATERIAL ESCOLAR

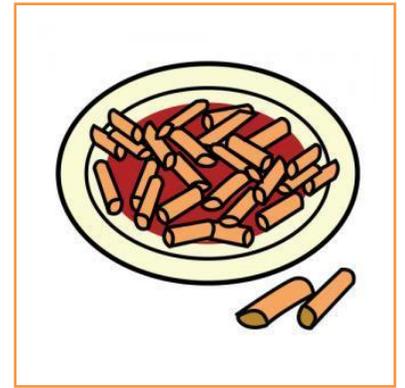
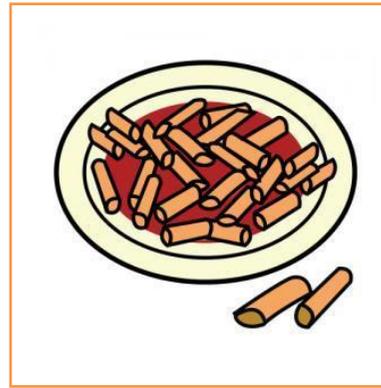
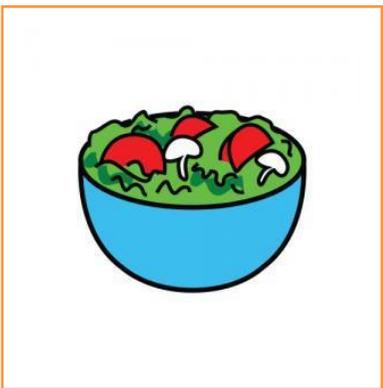
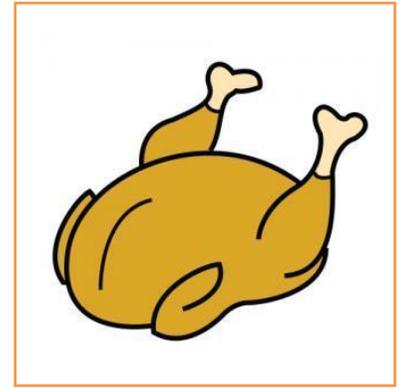
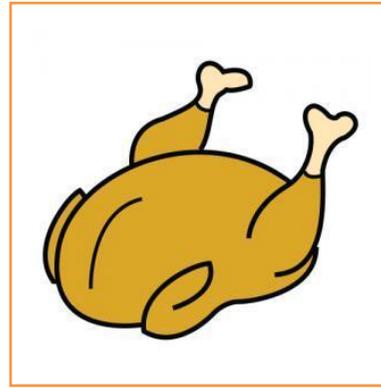
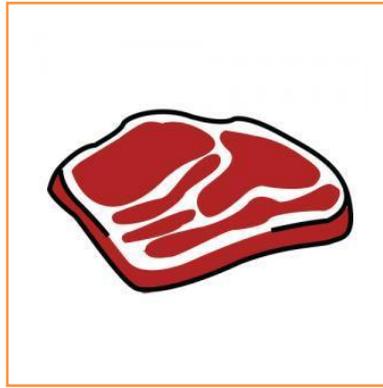
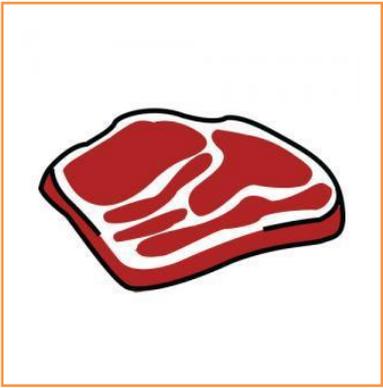
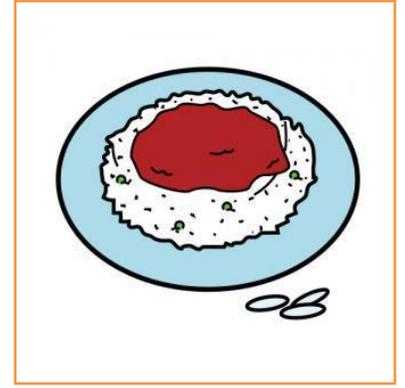
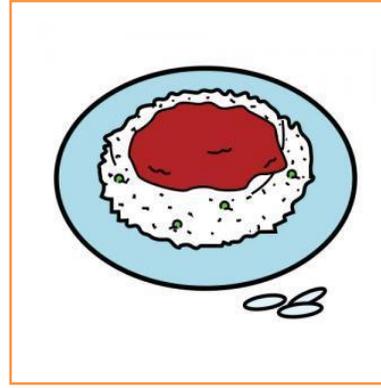
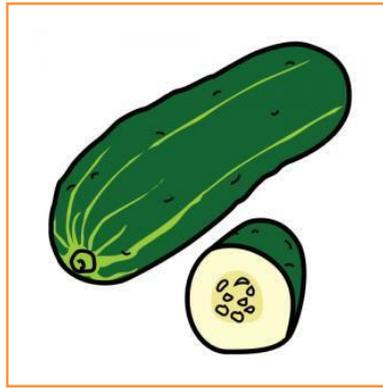
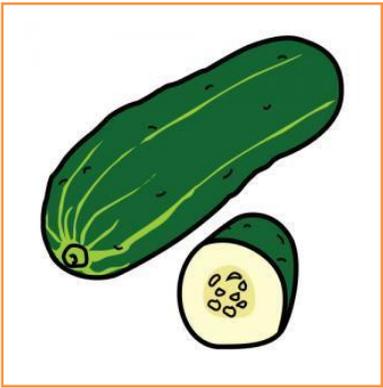


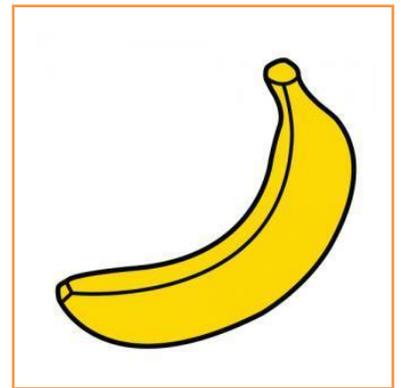
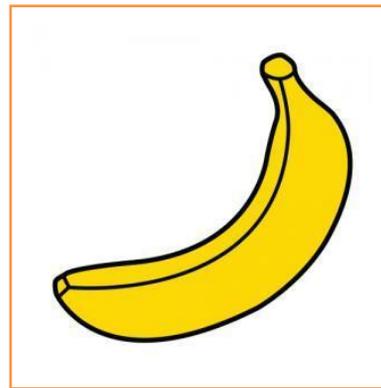
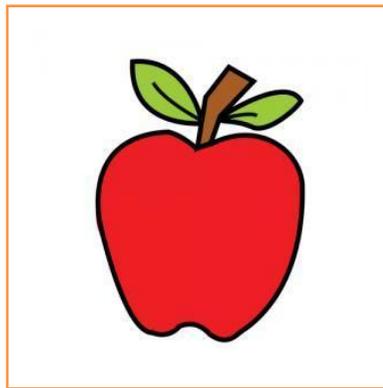
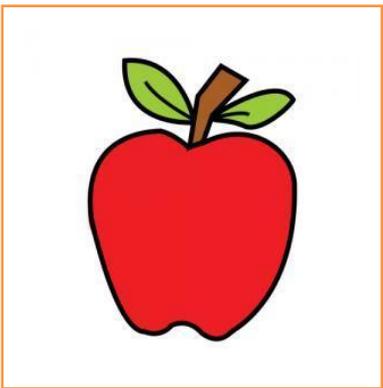
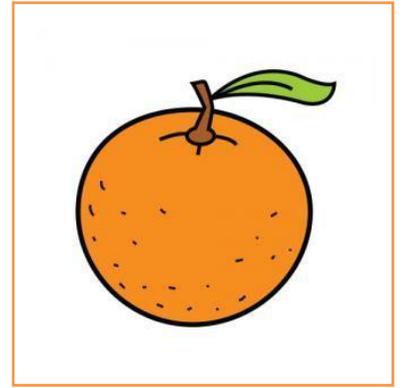
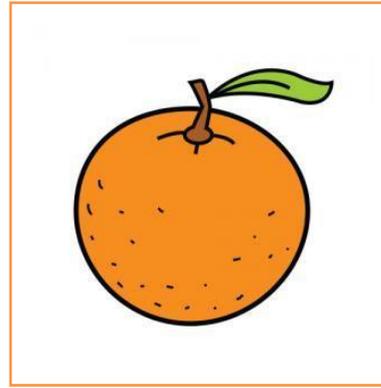
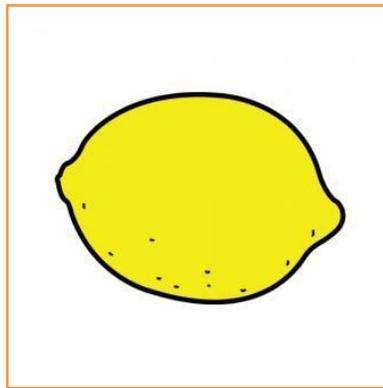
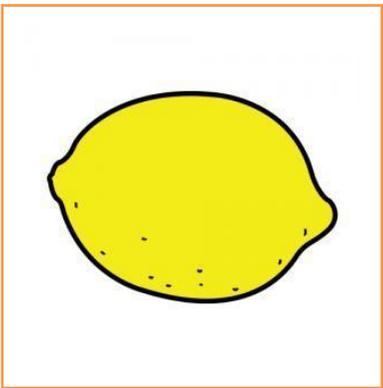
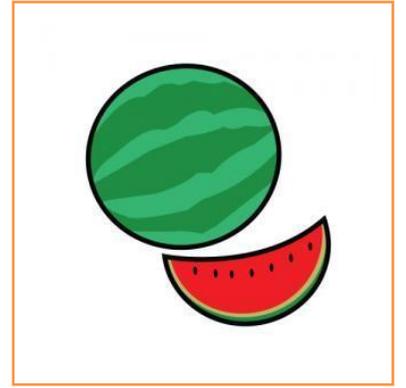
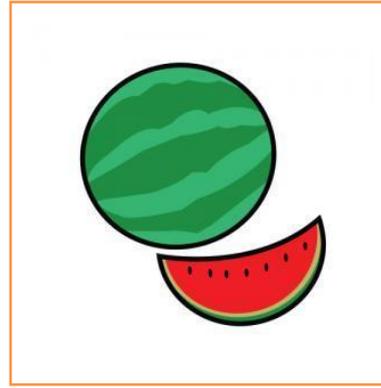
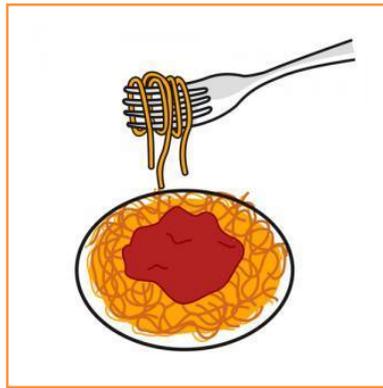
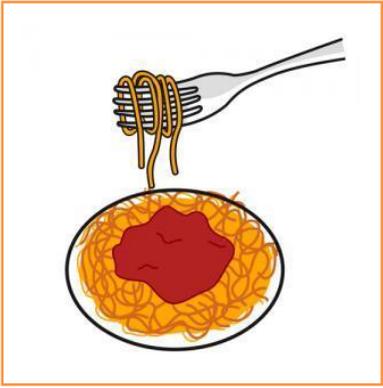




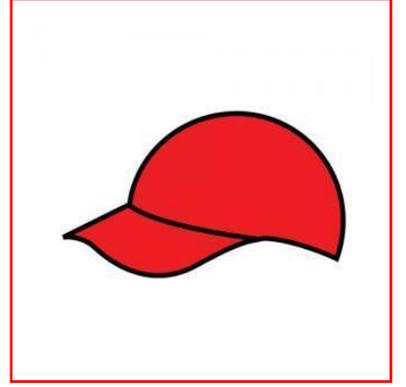
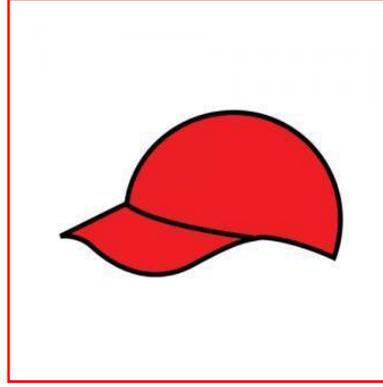
ALIMENTOS

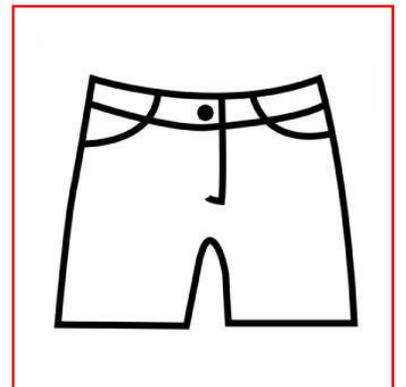
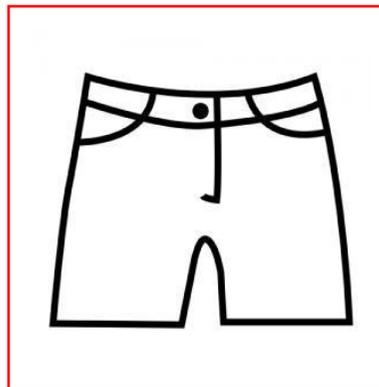


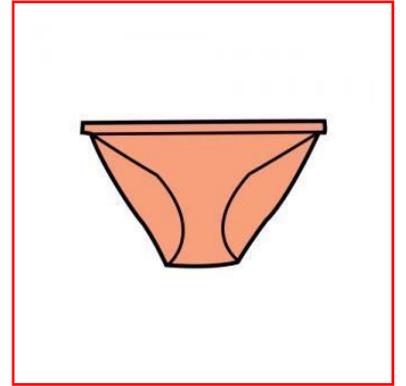
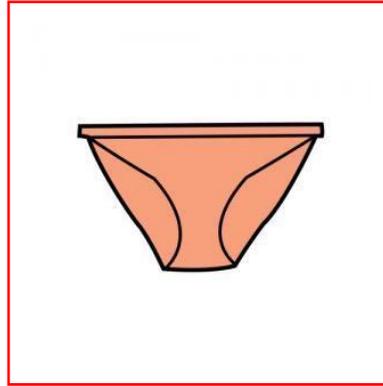
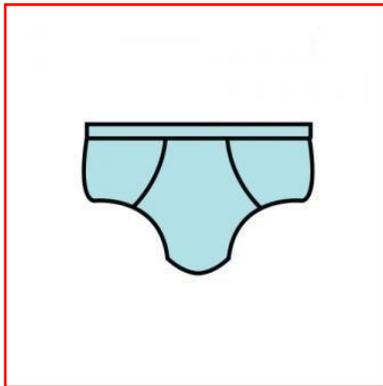
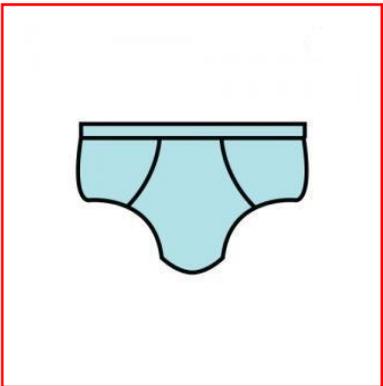
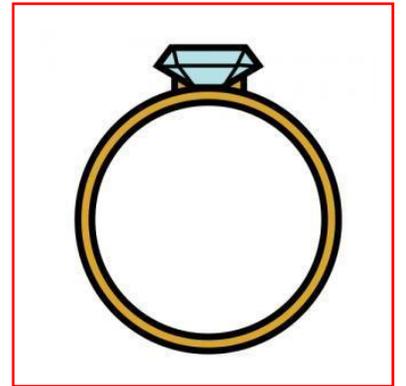
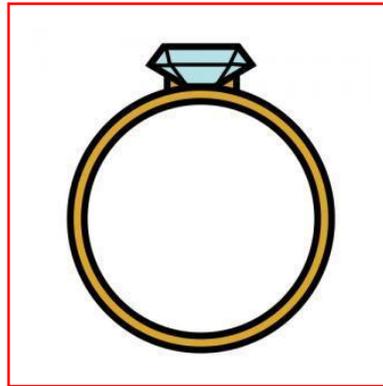
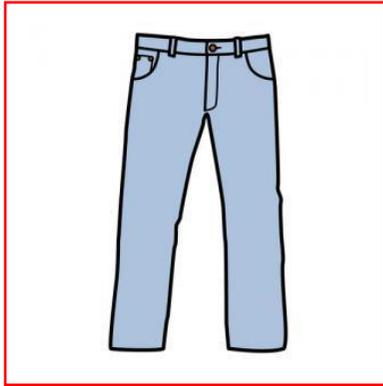
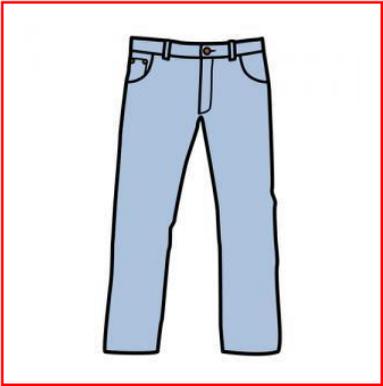




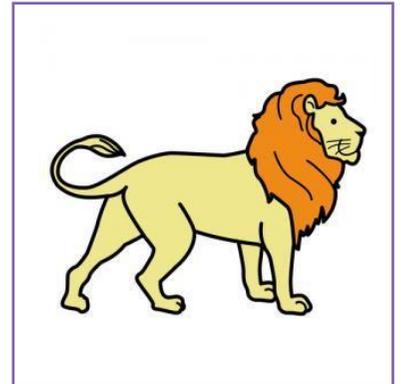
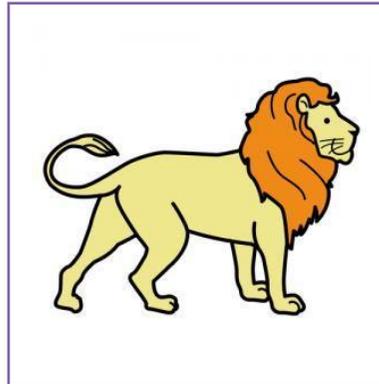
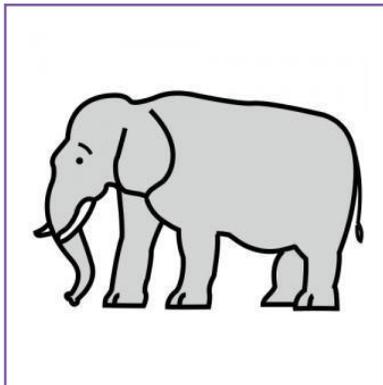
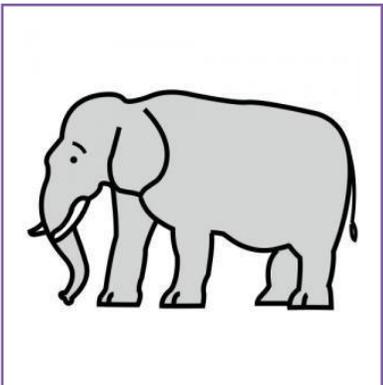
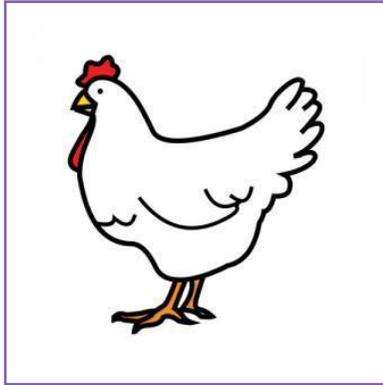
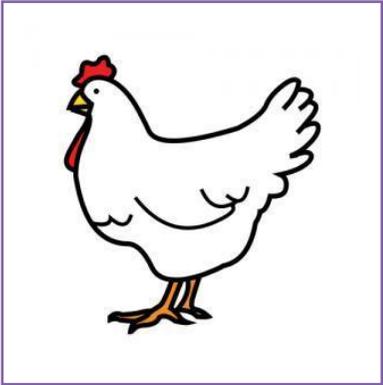
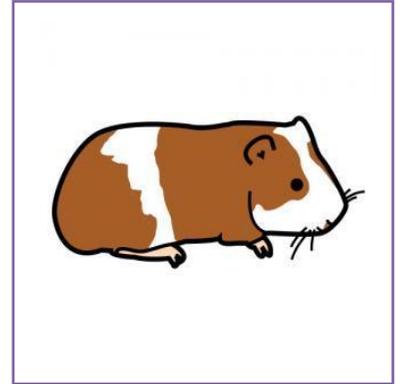
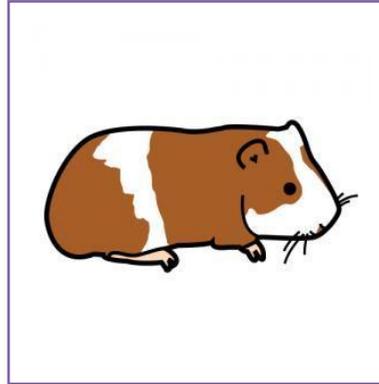
ROPA Y ACCESORIOS

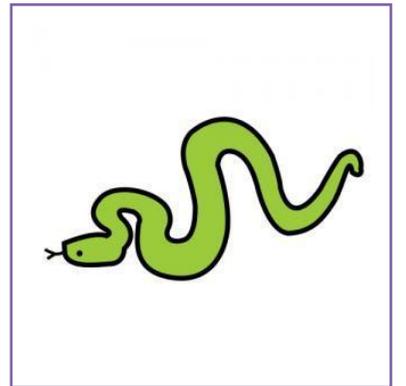
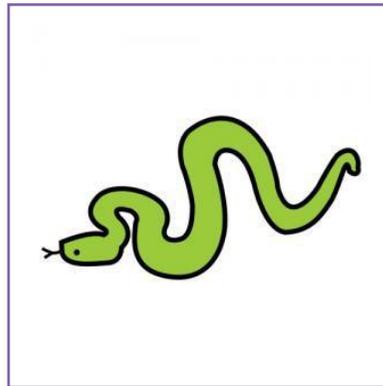
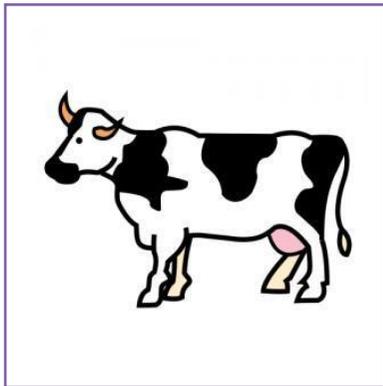
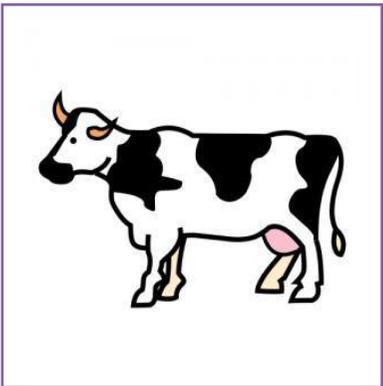
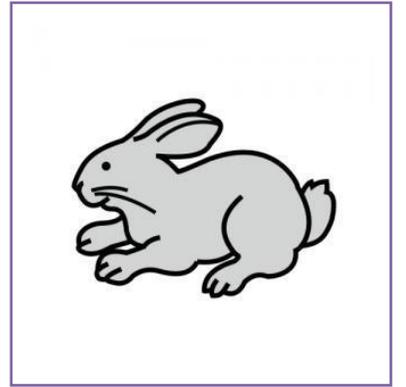
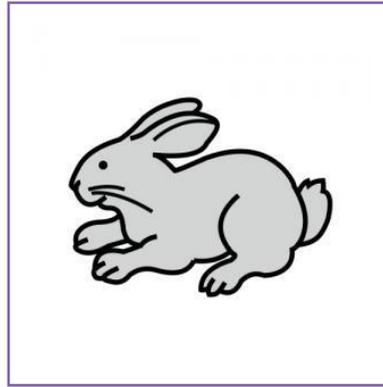
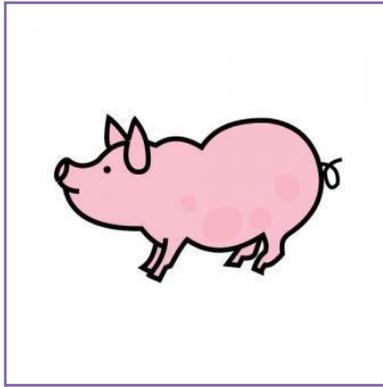
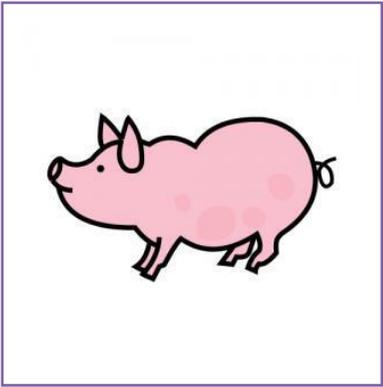
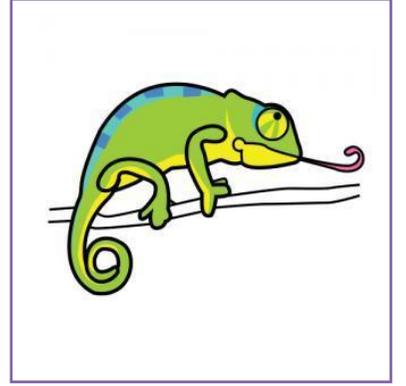
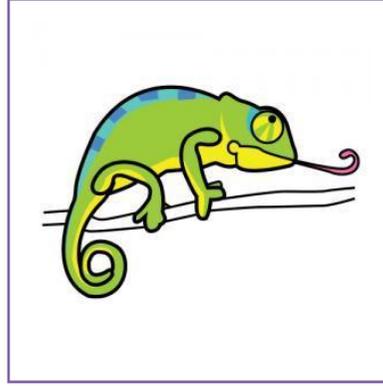
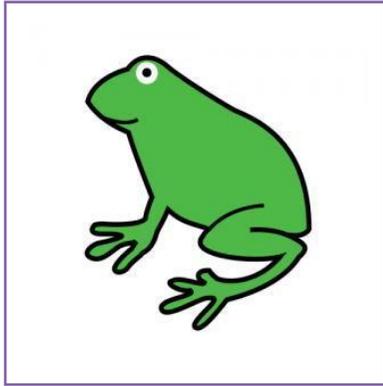


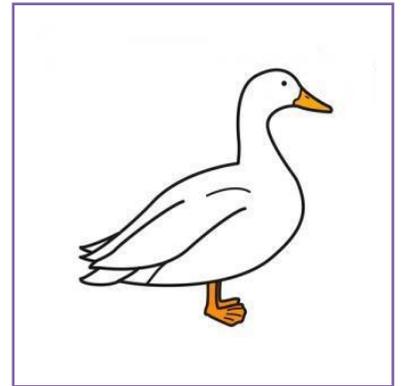
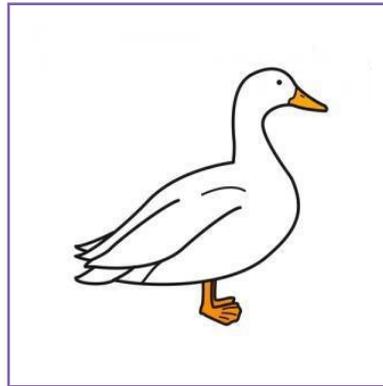
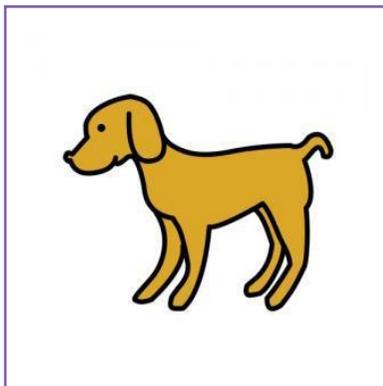
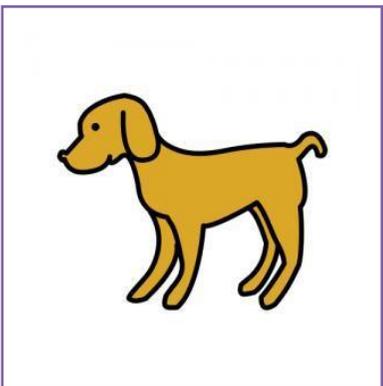
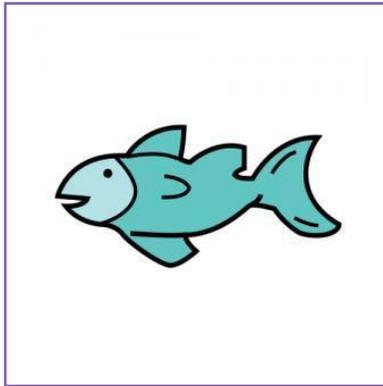
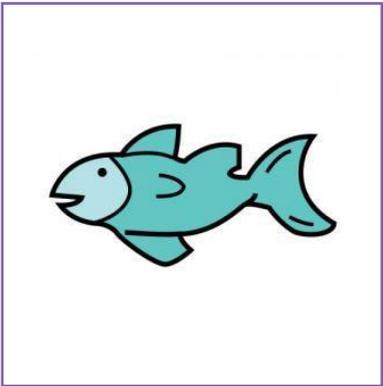
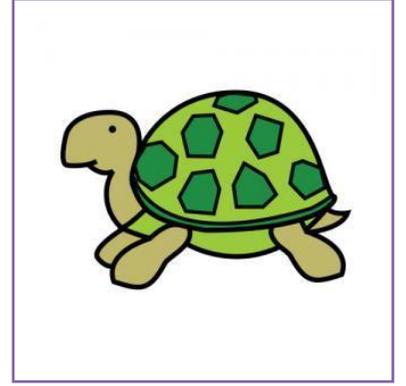
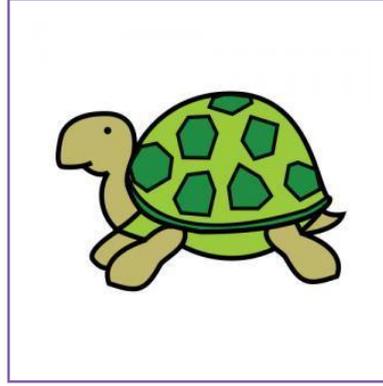
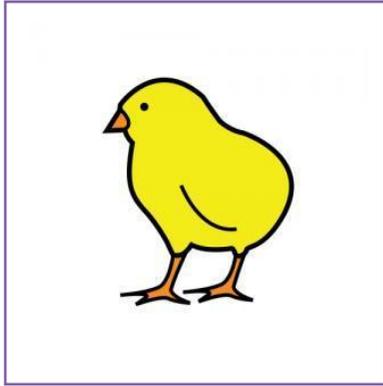
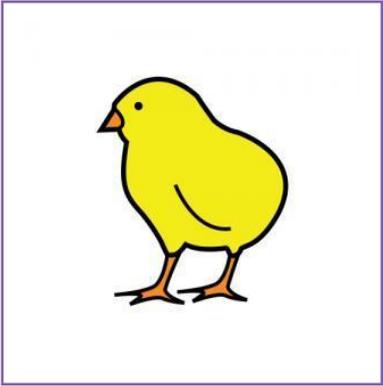




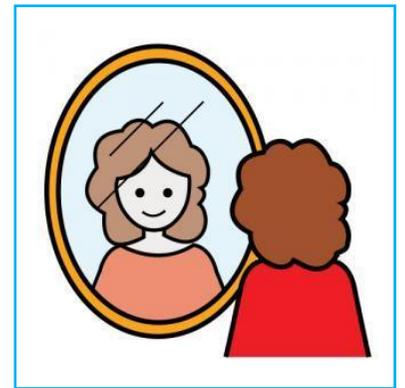
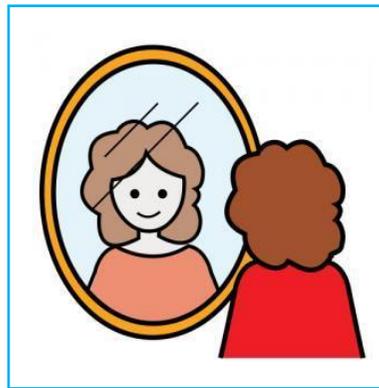
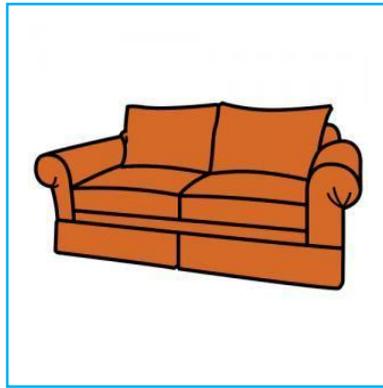
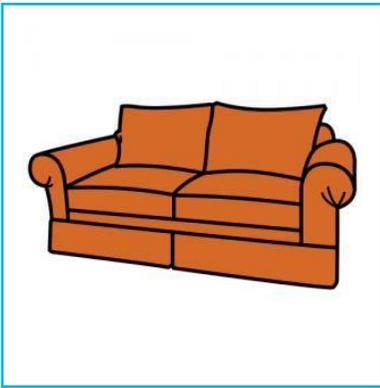
ANIMALES

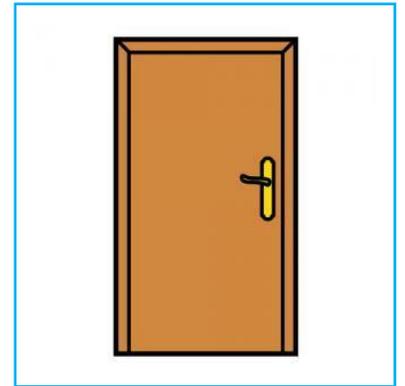
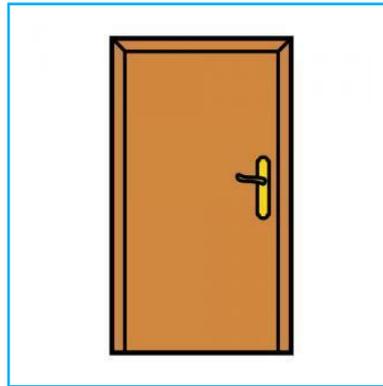
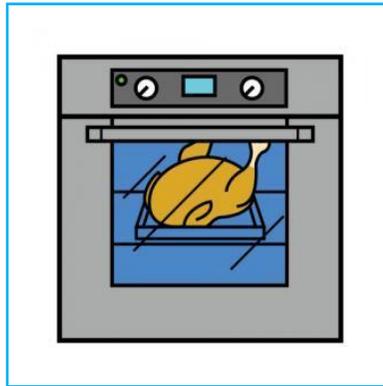
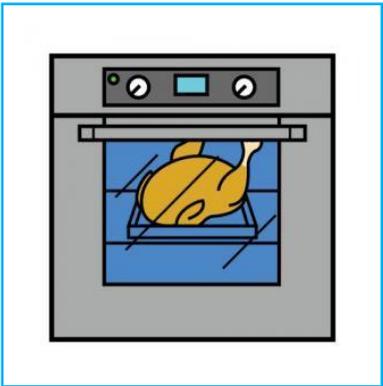
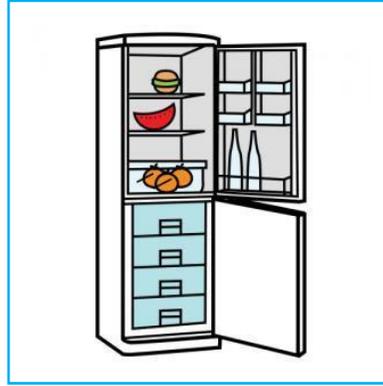
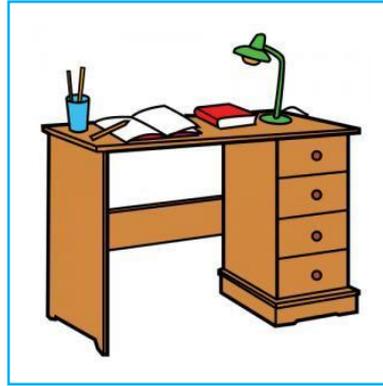


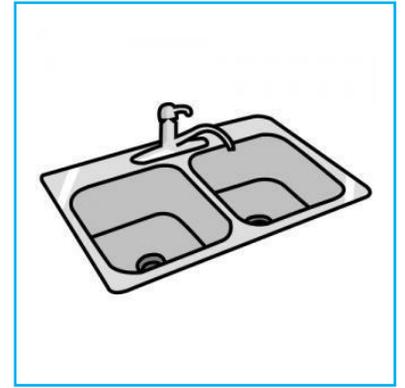
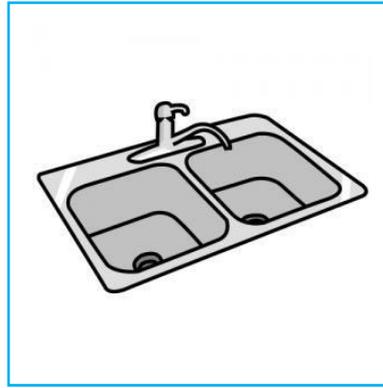
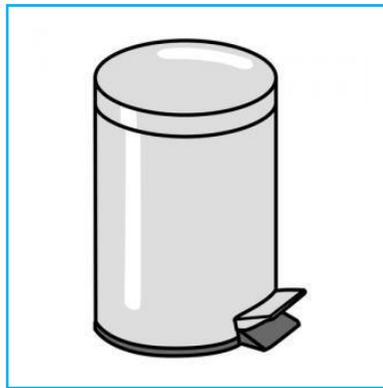
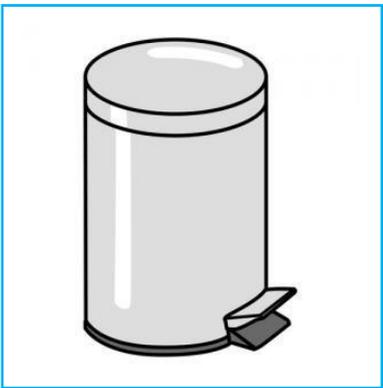
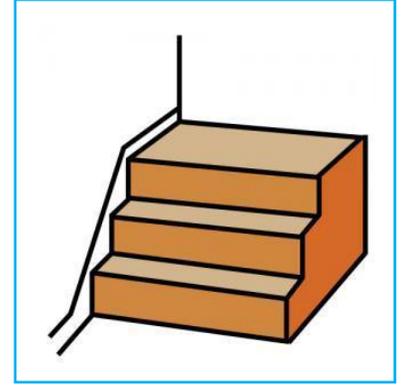
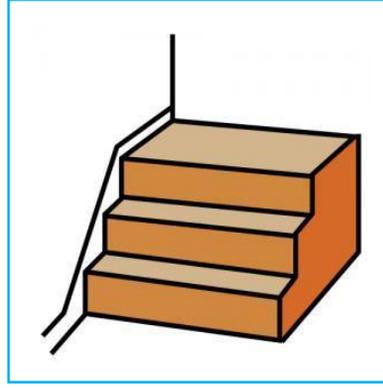




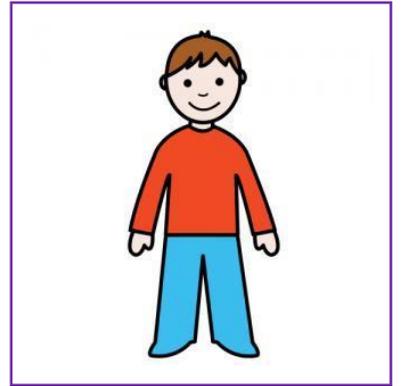
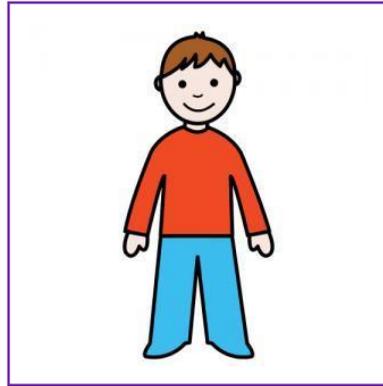
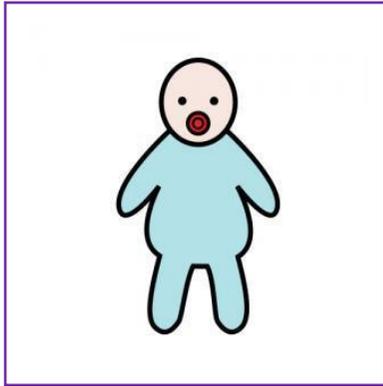
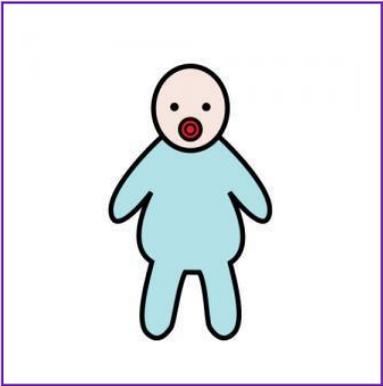
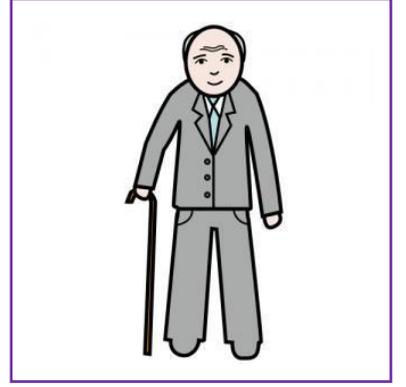
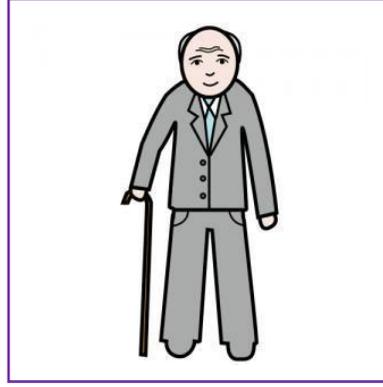
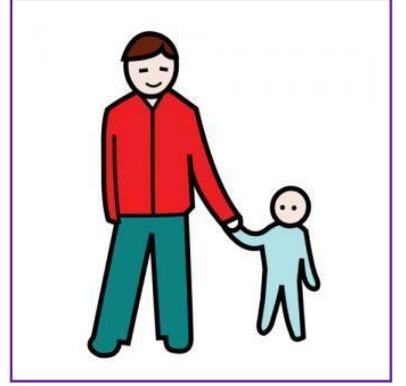
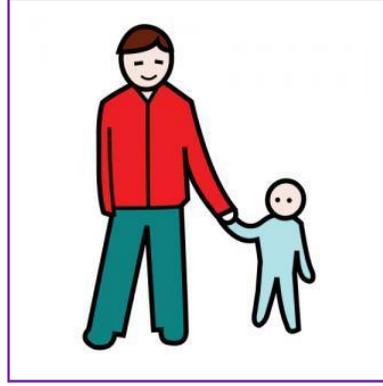
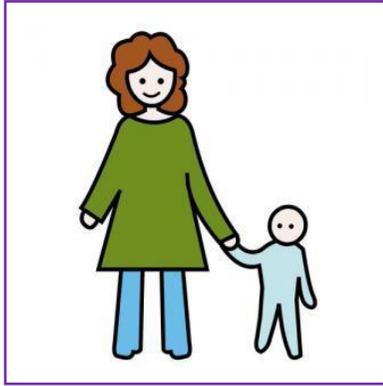
HOGAR

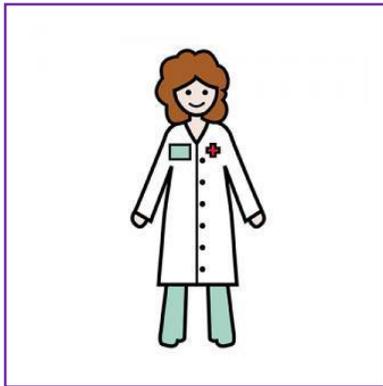
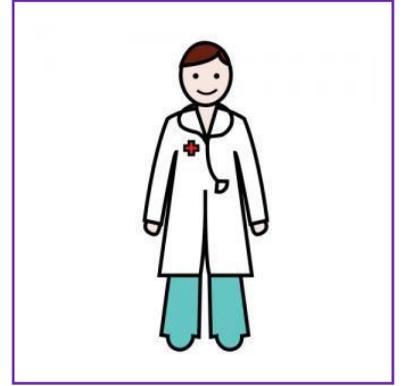
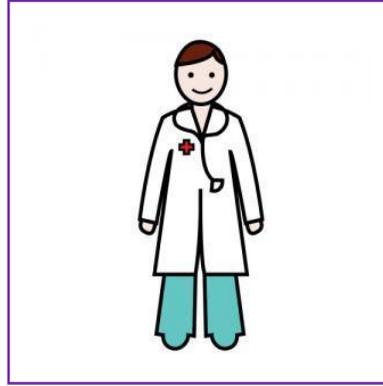
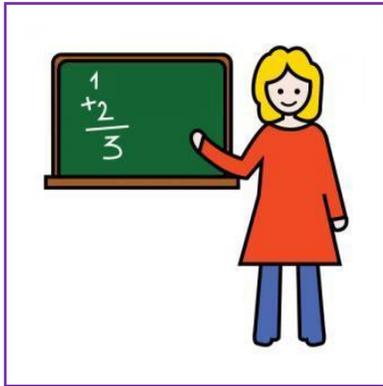
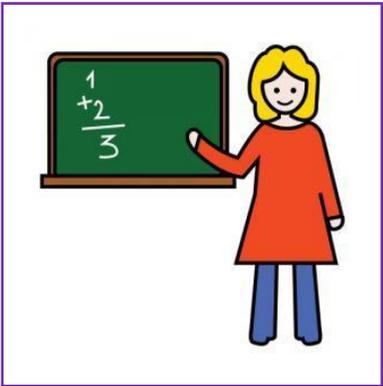
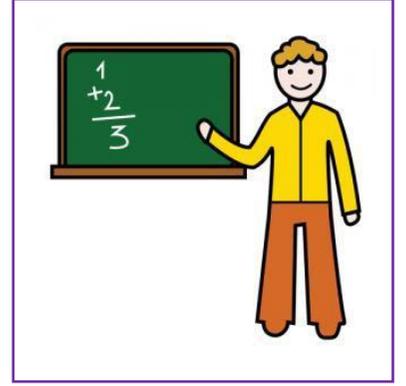
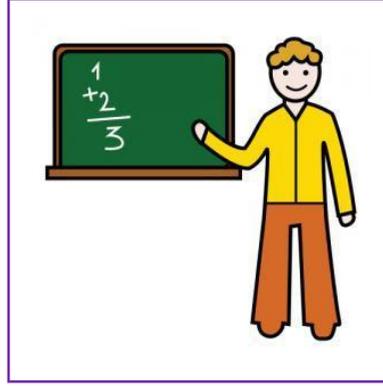
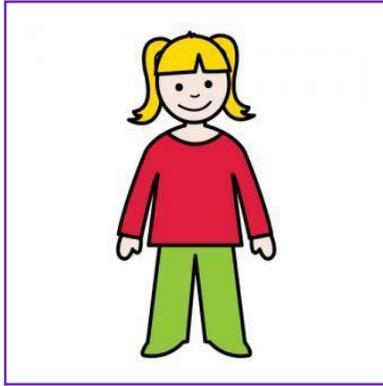


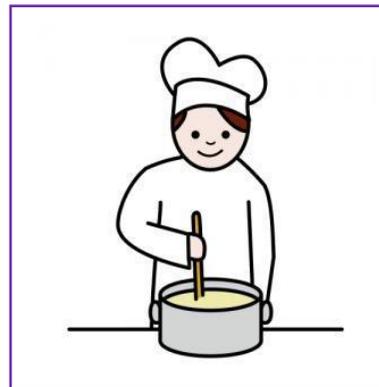
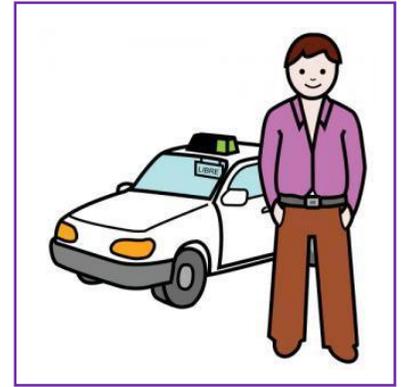
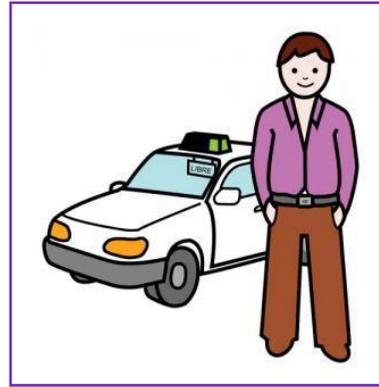
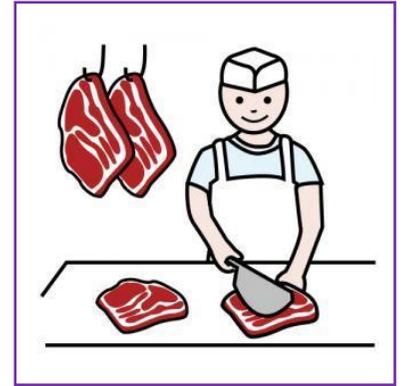
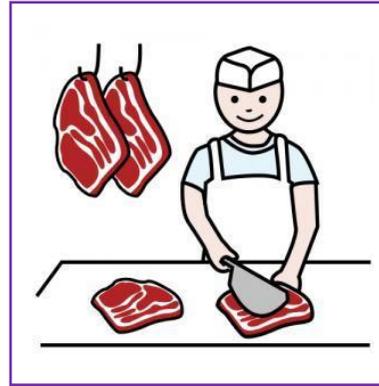




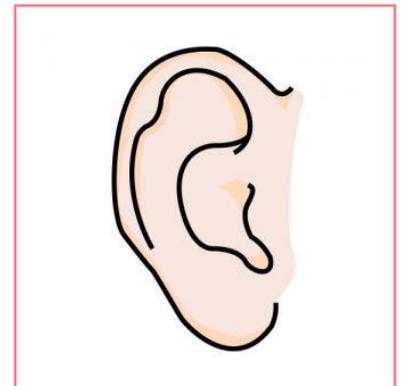
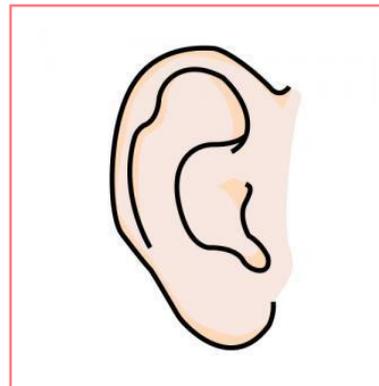
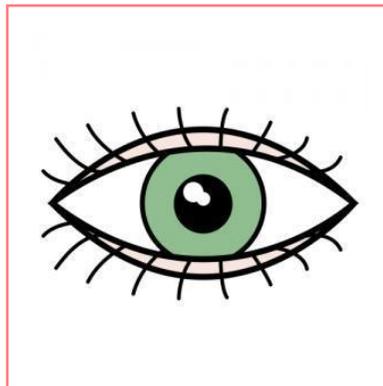
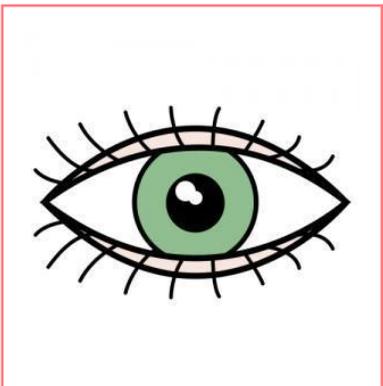
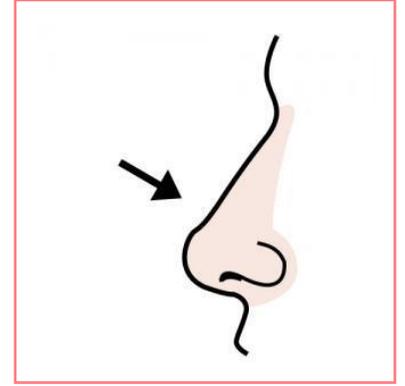
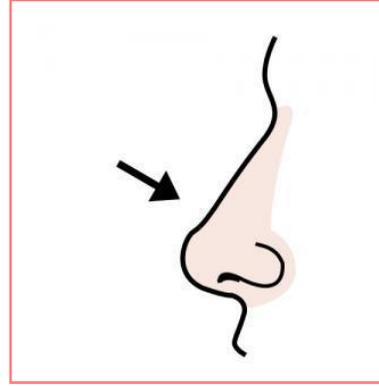
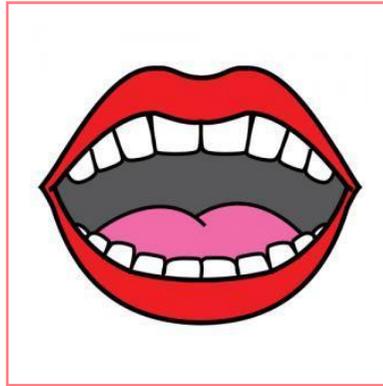
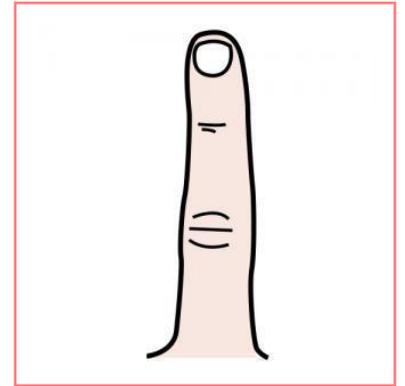
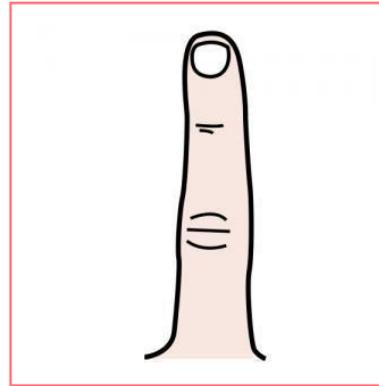
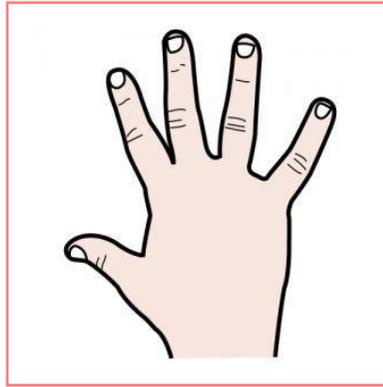
FAMILIA Y PROFESIONES

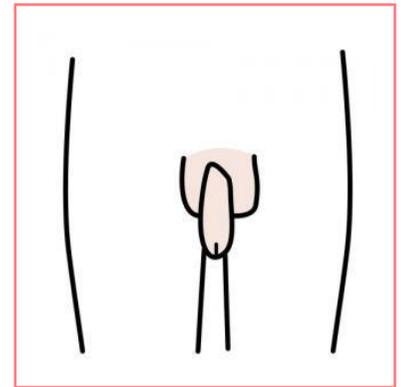
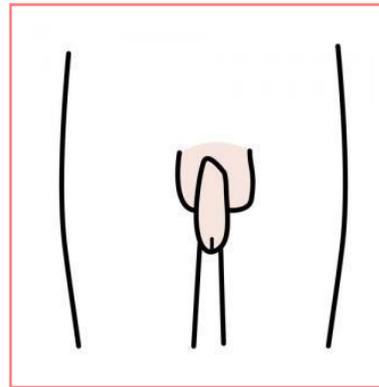
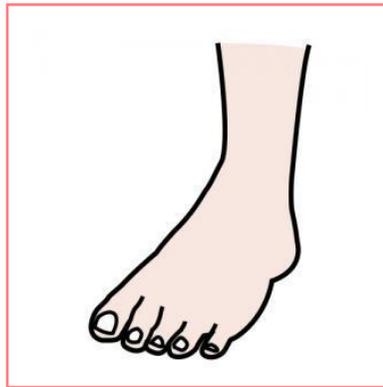
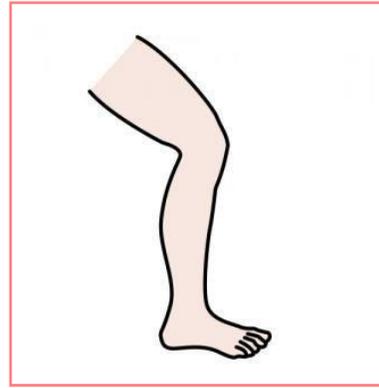
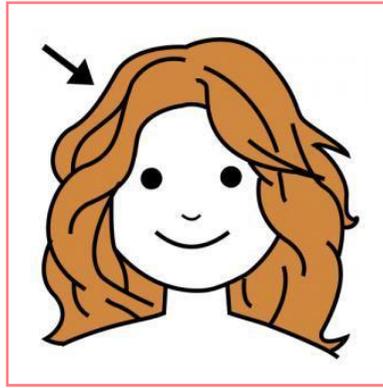
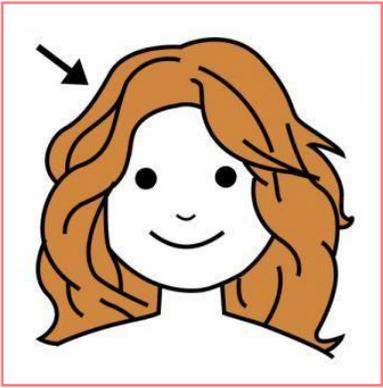
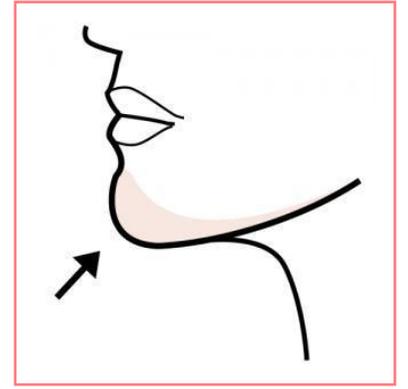
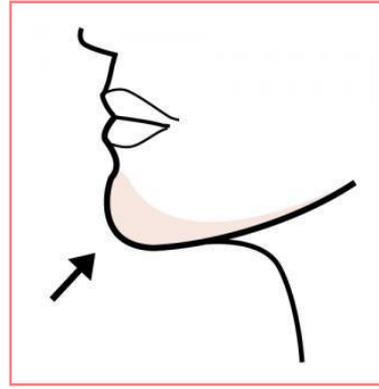
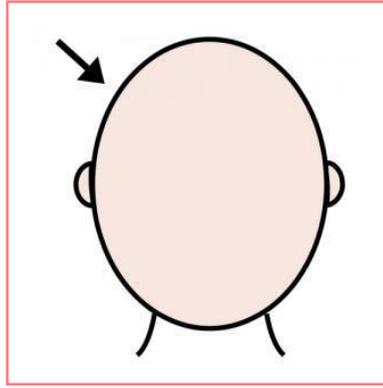
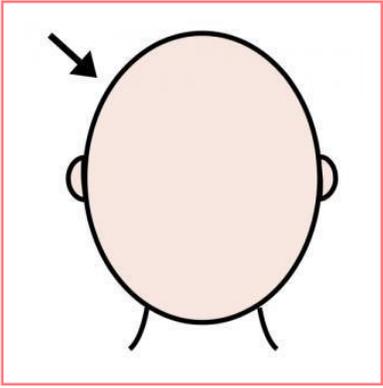


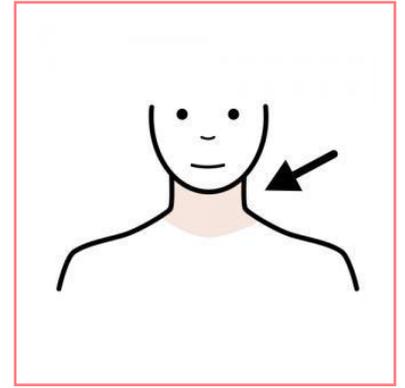
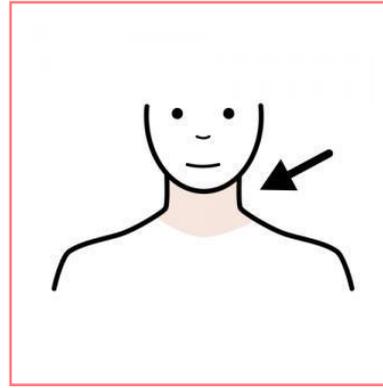
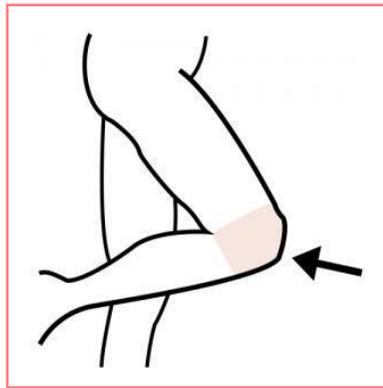
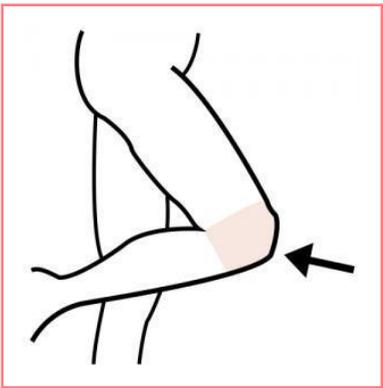
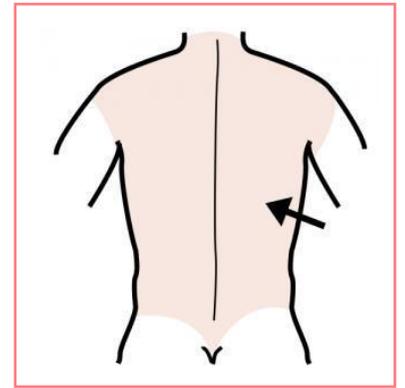
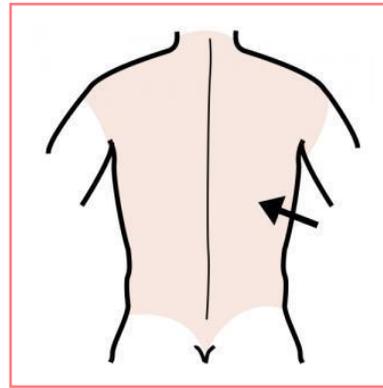
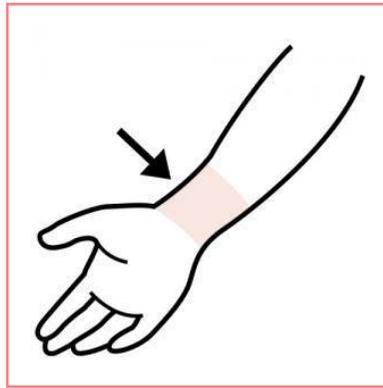
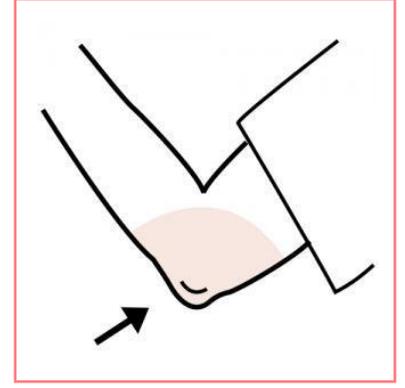
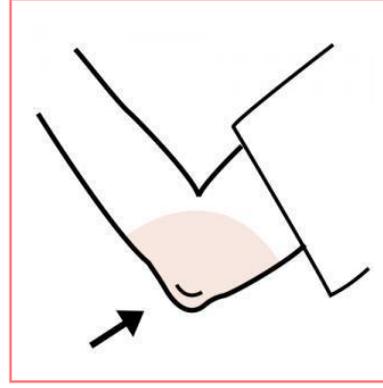
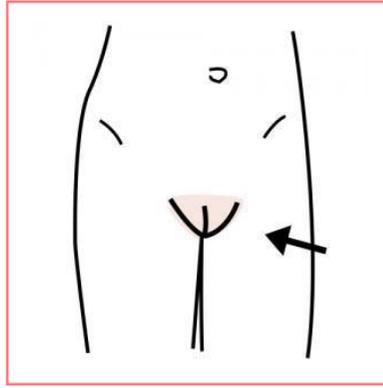
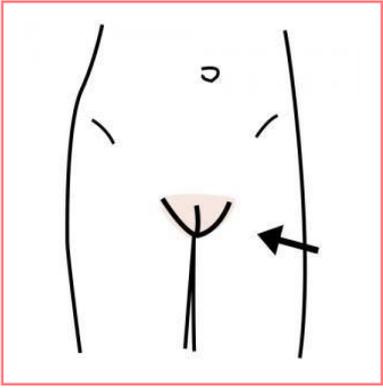




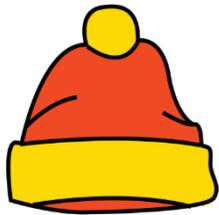
PARTES DEL CUERPO



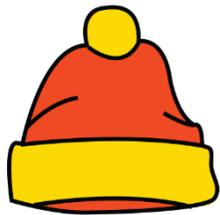




PROPUESTA DE FUTURO



gorro



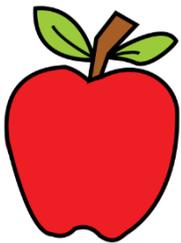
gorro



oreja



oreja



manzana



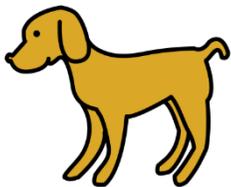
manzana



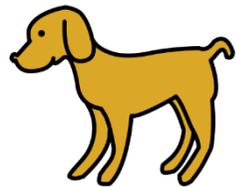
abuelo



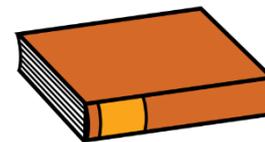
abuelo



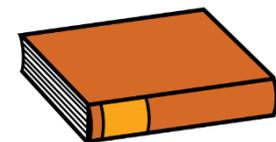
perro



perro



libro



libro

Anexo 3: Láminas del juego “DiaLOGuemos” (l. del aula, l. de la ciudad, l. del supermercado, l. de la granja, l. del hogar y l. del armario).

Lámina del aula.



Lámina de la ciudad.



Lámina del supermercado.



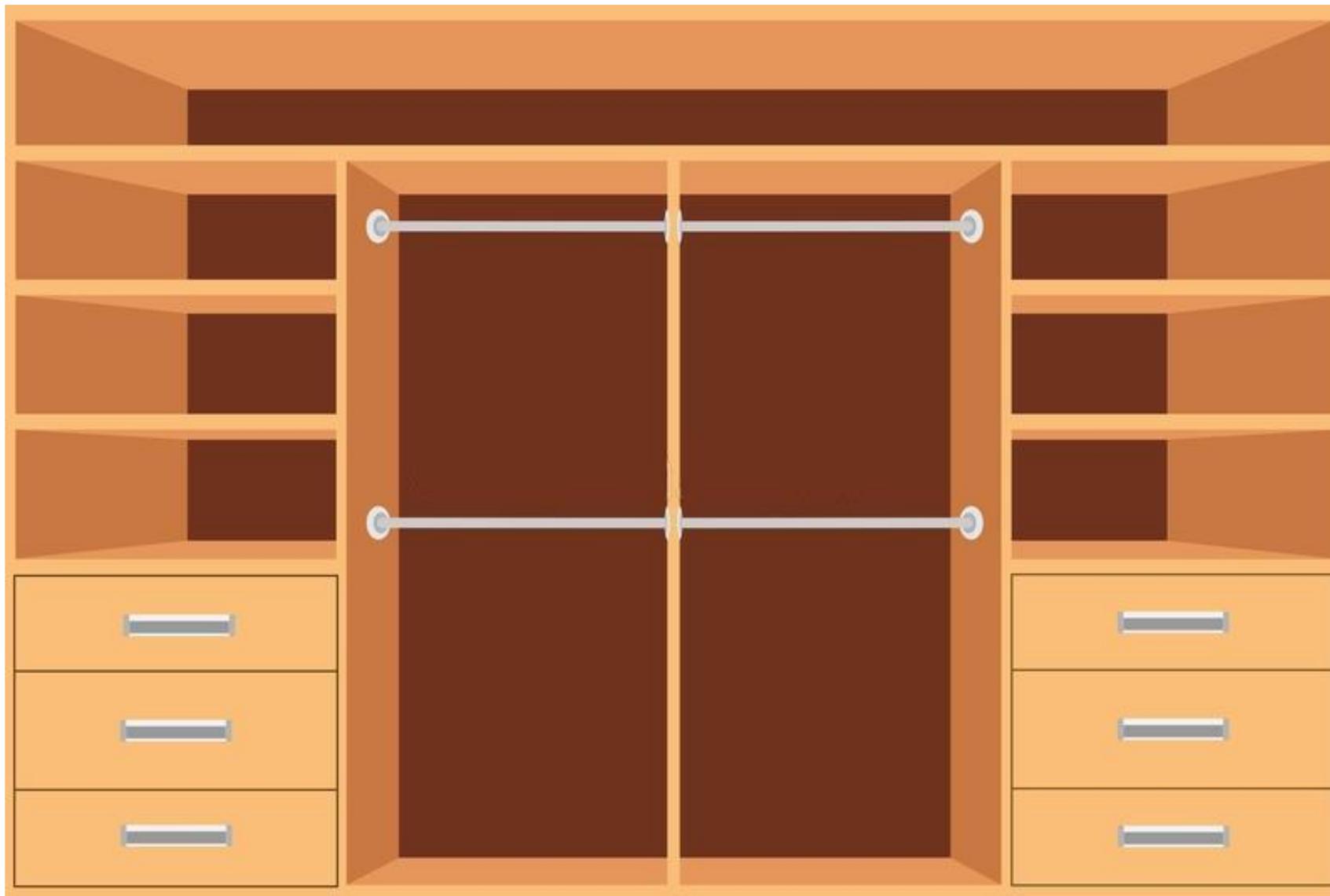
Lámina de la granja.



Lámina del hogar.

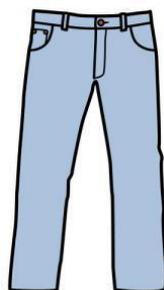
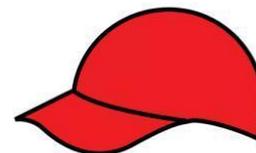
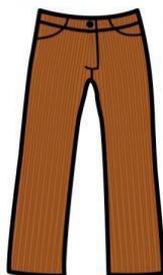


Lámina del armario.

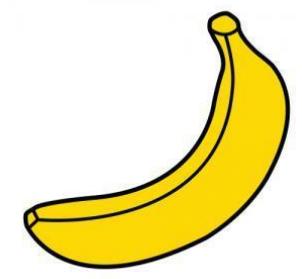
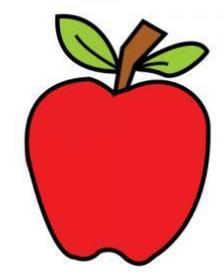
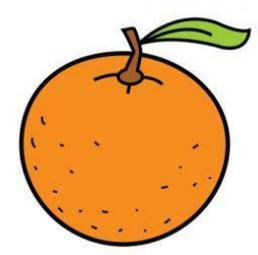
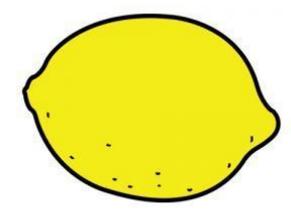
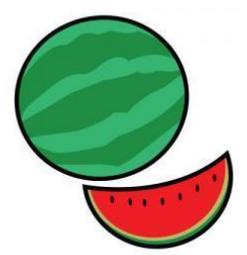
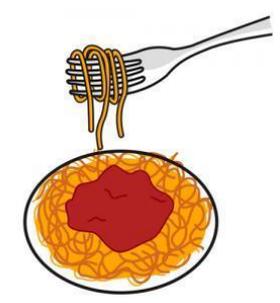
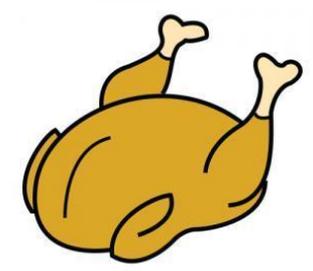
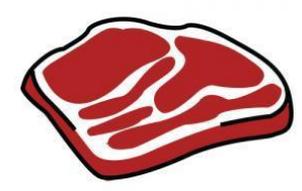
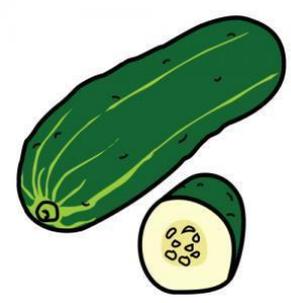
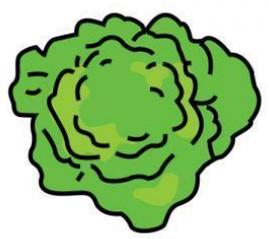
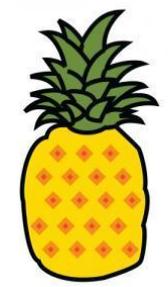
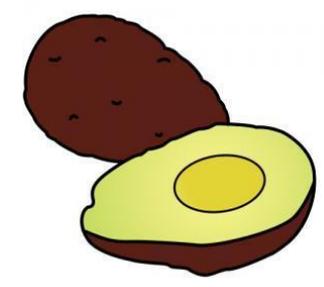
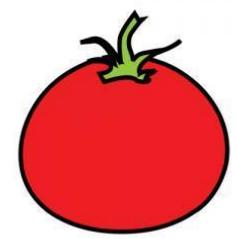
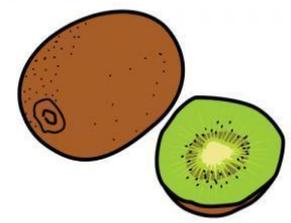
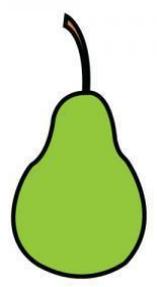


Anexo 4: Pictogramas del juego “DiaLOGuemos” (p. para la lámina de armario, p. para la lámina del supermercado, p. para la lámina de la granja, p. para la lámina del aula, p. para la lámina de hogar y propuesta de futuro).

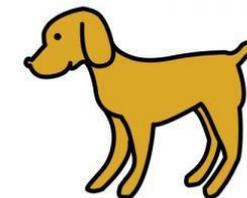
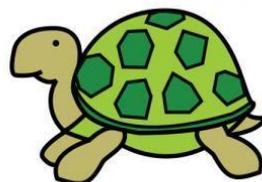
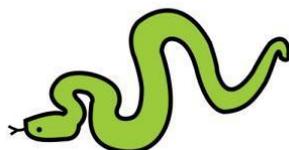
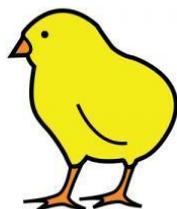
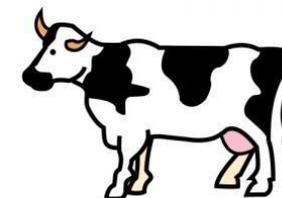
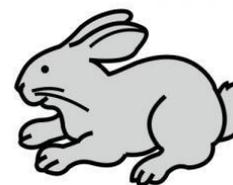
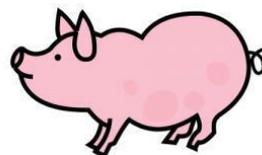
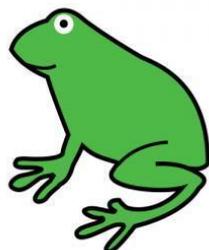
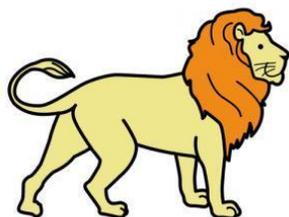
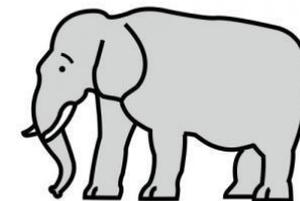
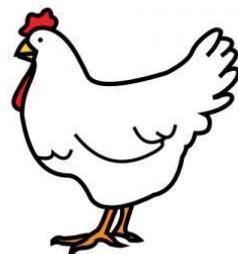
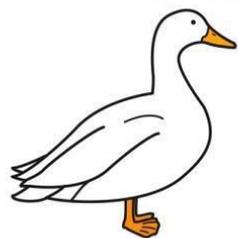
Pictogramas para la lámina del armario:



Pictogramas para la lámina del supermercado:



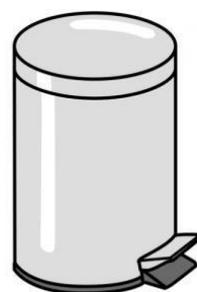
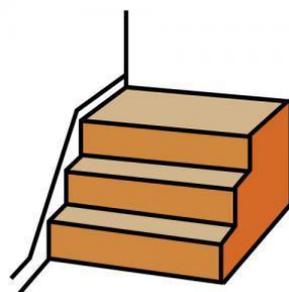
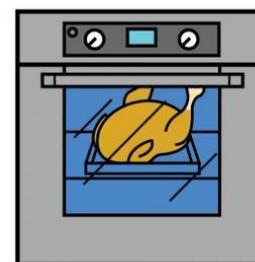
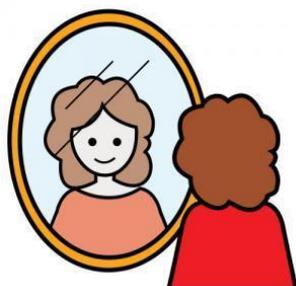
Pictogramas para la lámina de la granja:



Pictogramas para la lámina del aula escolar:



Pictogramas para la lámina del hogar:



PROPUESTA DE FUTURO

Mamá quiere manzanas

Me pongo el abrigo

Quiero el lápiz

Anexo 5: Ficha de seguimiento de la sesión.

FICHA DE SEGUIMIENTO DE LA SESIÓN

Nombre:

Contacto:

Apellidos:

Fecha:

Área/as a trabajar en la sesión		
Denominación	Repetición	
Comprensión	Expresión	

Denominación de pictogramas:	
Observación:	

Repetición de palabras:	
Observación:	

Comprensión de frases:	
Observación:	

Expresión de palabras y frases:	
Observación	