

ESTIMULACION LINGÜISTICA A TRAVES DE GRAFICOS E IMAGENES

GLORIA GARCIA RIVERA
ELOY MARTOS NUÑEZ

RESUMEN

Se explica una línea de investigación sobre gráficos aplicados a la didáctica de la lengua en Educación Secundaria. Los gráficos son un medio de presentar, organizar y sintetizar informaciones, pero también una técnica para aprender y desarrollar estrategias cognitivas. Igualmente, se describen ejemplos de su utilización en el aula.

ABSTRACT

It is explained a investigation line about graphics on Secondary School. The graphics are a instrument for presenting, organizing and synthesizing contents, but they are too a technique for learning and developing cognitive strategies. Also it is described at class uses exemples.

PALABRAS CLAVE

Lengua en Educación Secundaria, Instrumentos gráficos, Estrategias cognitivas.

KEYWORDS

Language in Secondary Education, Graphic instruments, Cognitive strategies.

1. LAS IMAGENES Y LOS GRAFICOS EN EL CONTEXTO DEL DISEÑO CURRICULAR BASE DE SECUNDARIA DE LENGUA Y LITERATURA

La aplicación del Diseño Curricular Base en Secundaria Obligatoria, dentro del área de Lengua y Literatura, ha suscitado una serie de dificultades y controversias que derivan, de una parte, de su justificación epistemológica y, de otra, de las dificultades que tiene para los profesores su aplicación puntual en el aula. Así, el proponer como Bloque de Contenidos *Comunicación verbal y no verbal* conlleva un replanteamiento de la organización del currículum y de la práctica docente. En el sentido más banal, se puede asumir como una simple adición de contenidos que se incorporan anecdóticamente, *con más pena que gloria*. Una reflexión más profunda hace ver que lo que se dirime es el modelo de profesor/a de lengua en Secundaria, es decir, si éste ha de seguir siendo ante todo un profesional -digamos para entendernos- filológico, o si asume un papel más amplio, como *profesor de comunicación*, rescatando para su currículum los contenidos de los medios de comunicación, imagen, etc, en una concepción más amplia y globalizadora del mundo de la comunicación,

del que la lengua y la literatura forma una parte -sustancial, eso sí-, pero sólo una parte que no debe desvincularse del resto de los códigos y medios de comunicación, tanto verbales como no verbales.

Sin duda, esta cuestión deja de ser una mera especulación teórica cuando el profesor se plantea ubicar en el currículum aspectos como los espectáculos, las fiestas, el folklore, la relación cine-literatura, la radio y su relación con la expresión oral y tantos otros temas similares. Es en este marco donde nos situamos para hablar de las imágenes y de los gráficos en particular en el currículum de Secundaria de Lengua.

En primer lugar, una lectura atenta de la *filosofía* que impregna la Reforma y en concreto el DCB de Secundaria, por más contradicciones o *lagunas* que podamos encontrar, nos evidencia que temas como éste no son meros *contenidos adicionales* sino que son congruentes con el *enfoque comunicativo* que se pretende alentar, si entendemos que es la *competencia comunicativa* y no sólo la competencia verbal lo que se pretende potenciar.

Por consiguiente, enseñar a disertar oralmente o por escrito con ayuda de gráficos e imágenes no es un simple aditamento de la enseñanza de la exposición/argumentación, sino un contenido esencial perfectamente articulado. De modo que la lectura y el uso de la imagen no *se despacha* estudiando el lenguaje de las señales o la imagen publicitaria sino haciendo que los alumnos/as sean capaces de usar estas herramientas en perfecta sincronía con el lenguaje. Si en el mundo de la comunicación y de la empresa cada día es más importante el papel de las *presentaciones*, el saber expresar una idea con todos los recursos y medios que la hagan más atractiva y convincente, no vemos por qué el profesor no debe tomar en cuenta estos lenguajes, aunque ello suponga un nuevo esfuerzo de formación en los mismos, muy ligados a menudo a las nuevas tecnologías. Sin duda, reubicar la *retórica* a la luz de estos nuevos medios es algo que el profesor de Lengua de Secundaria no ha aprendido *en ningún sitio*, bien sea por una deficiente formación inicial, bien sea porque persista en él una cierta mentalidad refractaria al uso y/o abuso de estos medios. Y en esto también tiene una parte de razón, porque nosotros tampoco defendemos que el profesor de lengua se transmute en una especie de profesor de radio, prensa, cine, informática, etc., sino que *use estos medios para potenciar el acceso a la lengua y la literatura*, es decir, no como fines en sí mismos sino como instrumentos versátiles y adecuados a la realidad actual, y ya no sólo para la formación directa de los alumnos/as sino para su propio trabajo de organización docente, preparación de material didáctico, acomodación de la programación de aula, etc.

En este terreno, tendríamos que citar, como caso más conocido, el papel de los *mapas de conceptos*, técnica derivada de los estudios de AUSUBEL, NOVAK y GOWIN¹, y que se revela como extremadamente eficaz para la organización del currículum, como apoyo a la instrucción e incluso como técnica de evaluación. Pues bien, los mapas de conceptos no dejan de ser un tipo de *gráfico* más al alcance del profesor, entre otros muchos, como veremos seguidamente.

Así pues, parece lejos de toda duda que la imagen no es un simple *acompañante de la palabra* sino un elemento que siempre ha estado soldado a ella, incluso en aquellos terrenos que más nos parecen competencia exclusiva del discurso verbal. Por ejemplo, diversos investigadores, como Mario PRAZ, vienen estudiando las relaciones entre literatura y artes plásticas. Desde las aleluyas o aucas del folklore infantil a la literatura de *emblemas* del

Barroco, pasando por los múltiples *cruces* que generan los Vanguardismos, lo cierto es que ha habido una interconexión profunda entre el modo de expresar la imagen y el de expresar la palabra, entre un fresco románico y un milagro de Berceo, entre un cuadro politemático de Velázquez y un poema mitológico de Góngora, entre un cuadro simbolista y una rima de Bécquer o entre una pintura prerrafaelista y un soneto modernista de Manuel Machado. En suma, la relación entre imagen y signo verbal más allá de un simple paralelismo o confluencia.

2. FUNCIONES Y CLASES DE GRAFICOS. QUE ENTENDER POR GRAFICO DIDACTICO

Los gráficos -en su presentación normal impresa o trazados en la pizarra, apuntes, etc.- son a los Audiovisuales lo que los *medios blandos* a los *medios duros*. Son iconos de fácil creación, reproducción, manejabilidad y coste. Incluso pueden tener las virtudes de otros códigos y medios. A.V. más complejos, sin tener sus limitaciones de coste y manejo. En suma, *un gráfico es una imagen normalmente bidimensional que simplifica, presenta y articula una información integrando elementos verbo-icónicos*. Sus ventajas son amplias:

- *Versatilidad de lecturas*, a diferencia de la palabra, que requiere una lectura unidireccional o secuenciada, el gráfico puede leerse de forma panorámica, en detalle, de arriba abajo o al revés, de izquierda a derecha, en diagonal, etc. Así pues, igual que con la técnica cinematográfica del *encuadre*, también podemos orientar la lectura hacia un elemento u otro, focalizándolo sin que las otras partes dejen de estar copresentes, cualidad que sólo se consigue gracias a la globalidad con la que se percibe un signo icónico.

- Igual que en los medios de imagen en movimiento, podemos *simular el movimiento o la profundidad*, gracias a recursos cinéticos o de perspectivismos que se pueden aplicar a la imagen bidimensional.

- Podemos trazar gráficos de *composición abierta, interactiva o lúdica*, con *formatos y soportes variados*, y con ello de alguna manera nos acercamos a las propiedades de los medios tecnológicamente más sofisticados, como los *hipermedia*, aunque con un alcance lógicamente más restringido, pero no menos interesante didácticamente, porque es el propio alumno quien pone en funcionamiento sus capacidades de expresión y comprensión al seguir consignas como "explica verbalmente este gráfico" o, a la inversa, "ilustra o apoya con algún gráfico este texto".

Ahora bien, cuando hablamos de *gráficos*, en realidad nos referimos a un conjunto heterogéneo de iconos, tanto desde el punto de su forma, función o *rentabilidad didáctica*. Por ejemplo, no necesariamente los gráficos de mejor presentación o acabado son los más fructíferos, por las razones que expondremos, ni puede emplearse cualquier clase de gráfico para cualquier cosa.

En efecto, si tenemos que visualizar unos datos como apoyo a una exposición oral, hemos de recurrir a *gráficas*; si hemos de presentar una situación (lo bueno sería una *escena*), o bien si queremos mostrar la estructura interna de un objeto (lo indicado serían los

modelos o maquetas), no es lo mismo que si queremos organizar conceptualmente una información, donde la opción estará entre diagramas, mapas conceptuales, etc. De hecho, en lengua y literatura explicamos a menudo fenómenos secuenciales: la evolución de un hecho lingüístico o literario, la vida/obra de un autor, la estructura de una novela o un drama... pues bien, hay gráficos de secuencias, como los hay potencialmente más creativos o lúdicos. De hecho, esta visualización no es sólo un adorno sino una técnica importante en el pensamiento científico y recordemos que, en la controversia entre PIAGET y CHOMSKY, se aducía la analogía del *crystal* y la *llama* para representar sus distintas concepciones del lenguaje.

Pues bien, este mismo recurso a la *analogía* es lo que hacemos nosotros cuando en el *Atlas de Lengua y Literatura*² se utiliza el gráfico de los materiales de construcción para simular la formación de palabras, o el desplegable del aeropuerto de la lengua para simular el funcionamiento de la Gramática.

Veamos someramente las distintas clases de gráficos, que tenemos descritas pormenorizadamente en nuestro libro *Utilización de los gráficos en el aula*³.

Según la escala de *iconocidad* (i.e. el grado de parecido respecto al referente), tenemos gráficos figurativos, que se asemejan mucho a referentes de la realidad (v.gr. escenas, caricaturas, etc.), y gráficos esquemáticos, mucho más abstractos e indeterminados respecto a la realidad. Los *gráficos figurativos* son buenos porque son *cálidos*, *atrayentes* y de fácil captación; los *esquemáticos*, interesan por su capacidad de *organizar* y *jerarquizar la información*, y, por tanto, como herramientas que ayudan a *estructurar* la mente del alumno; tal es el caso de los *diagramas*, *mapas de conceptos*, *ideogramas*, etc. De ello se deduce que en la Educación Primaria hay que ir secuenciando ambas clases de representaciones. Los Gráficos Figurativos parten de una ventaja previa respecto a los Esquemáticos: son inmediatamente *reconocibles* al formar parte digamos de la experiencia visual del alumno, de su *archivo de imágenes*, cosa que no es tan obvia cuando nos enfrentamos a un diagrama o a un mapa de conceptos.

Así pues, son medios de fácil acceso para *vehicular* conceptos, destrezas o actitudes. ¿Por qué? En primer lugar, si funcionan como *Escenas* o *Pictogramas*, tienen una función *simuladora* que está a mitad de camino entre la complejidad de la imagen real o expresivo (v.gr. de la fotografía o del dibujo artístico) y de la abstracción del icono esquemático.

Lo mismo cabe decir de los *Modelos* y *Maquetas* que pueblan las páginas de las Enciclopedias, libros de Naturaleza, tratados técnicos... Y es que es más claro un *modelo* de una planta de extracción de petróleo que todas las fotos aéreas, igual que el de un volcán nos permite ver el *interior* del mismo en una relación muy proporcionada entre simplicidad del dibujo y riqueza de información. En realidad, es el mismo principio del cómic: se conserva siempre un nexo importante de *iconicidad*, el referente es siempre reconocible pero a la vez sus trazos se estilizan al fin que se persigue. Otro dato más: los *pictogramas* se emplean abundantemente en los primeros niveles para aprendizajes básicos de vocabulario, lectoescritura, discriminación de formas, etc., precisamente por su simplicidad y eficacia expresiva, por esa *dimensión cálida* que prestan a la información que se comunica. Algo similar ocurre con las *caricaturas*, iconos muy simplificados que permiten una rápida discriminación, y con las *siluetas*, cuya indeterminación activa la capacidad constructiva del

alumno (es a menudo una forma de gráfico *lúdico*), muy buena para describir roles, estimular la dramatización, etc.

Por otra parte, los Gráficos Figurativos tienen también un poder *heurístico* grande: a través de las *Analogías* podemos iniciar al alumno en la comprensión de fenómenos complejos, clasificaciones o procesos difíciles de entender a primera vista. De modo similar, con las *Escenas* conceptualizamos elementos y relaciones que pasan a menudo desapercibidos, por ejemplo, *indicadores de situación*, que tan importantes son para estudiar el Texto como Unidad de Sentido, tal como pide el DCB.

Con todo, hay que observar que los gráficos figurativos o esquemáticamente no sólo se dan aislada o separadamente: también puede haber estructuras *mixtas*, por ejemplo, un diagrama analógico, o un mapa de conceptos con elementos figurativos. También cabe la posibilidad de *integrar* varios gráficos, unos figurativos y otros esquemáticos, para compaginar o aunar las propiedades de ambos en un mensaje mayor, como en los retablos de las catedrales. De hecho, la *infografía* moderna, de tanto éxito en los periódicos, realiza esta práctica. En resumen: gráficos *mixtos* y gráficos *integrados* son otras posibilidades más.

De todo lo dicho, se desprende que no todo gráfico es igual de útil didácticamente. Desde el punto de vista de la función del profesor, y en la orientación cognitivista, un gráfico didáctico se reconocería por estas cualidades:

- Presenta o visualiza una información de forma sintética o simplificada, utilizando la selección de conceptos más distintivos o discriminadores, la dinámica del contraste, etc.
- Sirve de vehículo para expresar estructuras conceptuales en construcción, expresando la diferenciación progresiva de conceptos o, en su caso, sirviendo el propio gráfico de estrategia para construirla o ayudando a descubrir conexiones nuevas y a enlazar los conceptos de distintos modos (dimensión *heurística*).
- Posibilita la participación activa del alumno/a a través de estructuras flexibles, abiertas, reversibles, que se puedan cambiar, trabajar en grupo, lúdicas, etc.
- El profesor puede adaptarlo a situaciones de aprendizaje y estilos cognitivos distintos de sus grupos de alumnos, variando composición, formato, soporte, etc. es decir, entrando en la dinámica de la producción y reelaboración de *materiales blandos* (v.gr. los *murales*).

Así pues, nos encontramos con la paradoja de que no son los gráficos perfectamente acabados, como los *infogramas*, los de mayor capacidad didáctica, precisamente porque lo dan todo *tan masticado* y están en un nivel tecnológico que el alumno poco o nada puede hacer, a diferencia del mural que puede componer tras haber trabajado con mapas de conceptos y otros gráficos hechos o adaptados por él mismo.

En efecto, desde el punto de vista del alumno, lo importante es que el gráfico le ayude a distinguir entre conceptos, subconceptos, definiciones, ejemplos y otras clases de

datos. Es muy importante que el alumno se adiestre en organizar la información a partir de sus propios conocimientos previos, y que modifique los primeros gráficos enriqueciendo las conexiones, creando conexiones multilaterales, buscando subordinaciones, es decir, usando diagramas de estudio, redes abiertas que le ayudarán a fijar el tema y los elementos de estudio.

En consecuencia, los gráficos, así entendidos, no son *un ornato* al final o en medio de un libro de una Lección sino una herramienta de primera magnitud en la Enseñanza Secundaria para vehicular conceptos, para aprender a aprender, para ayudar a la memoria, y tanto en nuestro libro, anteriormente citado, como en trabajos tales como el del profesor A. ONTORIA sobre mapas de conceptos hay numerosos ejemplos ilustrativos, que en el marco de este artículo no pueden reproducirse.

3. POSIBILIDADES DE LOS GRAFICOS EN LA EDUCACION SECUNDARIA COMO APOYO A LA EXPRESION ORAL Y ESCRITA

Desde el punto de vista de la lengua en la Educación Secundaria, la necesidad de *globalizar* planteando una enseñanza más abierta, nos permite plantear actividades comunicativas de interacción de los códigos, como es el caso de los *gráficos*, que, como conglomerados de información verbal e icónica que son, exigen una *competencia comunicativa* más amplia. En efecto, a través de la gran cantidad de folletos, dibujos, catálogos, propaganda, etc. -a menudo con algún tipo de gráfico-, el alumno/a se enfrenta a situaciones comunicativas básicas, como seleccionar información, y, a la inversa, componer información para una exposición oral o un trabajo escrito, como ficha de lectura o para analizar una estructura textual. En todos estos casos, las visualizaciones son de gran ayuda.

En cuanto a la expresión oral y escrita, las posibilidades son muy amplias. Por ejemplo, a la hora de elaborar un mapa de conceptos estamos manejando continuamente habilidades lingüísticas. Así, seleccionar un enunciado de la exposición del profesor o del material, implica activar ap(ac)titudes de escucha/lectura, y el elegir los conceptos necesarios está presuponiendo la habilidad de compartir y negociar significados, en el marco del debate o la discusión coloquial, y, por tanto, un magnífico entrenamiento para la comunicación en grupo y el acceso a la lengua formal, que es necesariamente una lengua de reglas convenidas entre grupos o usuarios. Pues bien, los gráficos heurísticos, no sólo los mapas de conceptos, *cualifican* al hablante, porque potencian el diálogo, la indagación, el debate enriquecedor de ideas y perspectivas nuevas sobre un mismo asunto y el acuerdo sobre el hilo conductor o las ideas motrices a seguir como señal de autorresponsabilización del aprendizaje. Esta experiencia participativa se afianza en los diversos grados de elaboración de los mapas conceptuales y otros gráficos, como elaborar mapas provisionales, exponerlos en público, reconstruirlos o perfeccionarlos con nuevas sugerencias, etc.

Pero también otras muchas habilidades son mejorables a partir de esta técnica. Así, si es un resumen, podemos usar un *diagrama de flujo*; si interesa cotejar y clasificar, *cuadros de datos o conceptos*; si el concepto es particularmente abstracto y difícil de comprender, la *analogía*, que puede ser fruto de una sesión de *brainstorming*, *circépt*, etc; si queremos trabajar la memoria, los *ideogramas*, y así sucesivamente. De tal suerte que una buena

Unidad Didáctica puede contener un *ramillete* de gráficos, apropiados cada uno para una finalidad concreta, e incluso dar el paso hacia lo que llamábamos gráficos *mixtos* o *integrados*, como ya ha hecho la prensa a través de los *infogramas*.

Técnicas activas para el alumno que llevarían a una *innovación radical en los métodos de instrucción*, ya que esta técnica sí que requiere un trabajo de indagación, la reutilización de información disponible (v. gr. *banco* de gráficos, recortes de periódicos y revistas, con métodos propios de *bricolaje* escolar), el montaje cooperativo de esa información a través de la pizarra, murales, carteles, fichas, etc., procesos en los cuales el profesor es el dinamizador y orientador pero es el alumno el que se halla *enfrascado* en una tarea de estructuración, que le exige habilidades expresivas y de rigor en la formulación de conceptos, aparte de solucionar el hiato existente entre los medios de comunicación y el mundo de la escuela.

Por consiguiente, los gráficos importantes no son los que propone el libro de texto, ni siquiera los mapas conceptuales que formula el profesor en la pizarra para organizar o explicar la Unidad: *los verdaderamente importantes son los que el alumno bosqueja a través de un proceso cognitivo autoestructurante*; proceso largo y enriquecedor de discusiones, consulta e intercambio de información, bosquejos, revisiones... hasta llegar a una versión que nunca es del todo final pues siempre se puede volver a ella y perfeccionarla agregándole nuevos elementos y conexiones.

Por último, y siguiendo las pautas de NOVAK y GOWIN, cabe utilizar los gráficos como instrumentos de evaluación, donde es fácil aplicar una evaluación formativa y atender más a los procesos que al resultado en sí de la tarea. En efecto, valorar la naturaleza de las conexiones, la secuencia, la trabazón de lo icónico y lo verbal, etc., son buenas "piedras de toque" para ver el grado de síntesis y maduración que va adquiriendo el alumno, además de los contenidos específicos de que se trate. Por último, no olvidemos que el gráfico en uso por el alumno es un medio *idiosincrásico*, que nos revela su estructura de conocimientos, e incluso sus actitudes, creatividad, etc. (eso se ve bien en la diferente forma de hacer *diagramas de estudio* o de trabajar con *subgrafismos* que tienen los alumnos), con el cual es posible practicar formas alternativas de co-evaluación, autoevaluación, etc., tal como preconiza la Reforma.

4. EJEMPLO DE UTILIZACIÓN DIDÁCTICA DE GRÁFICOS A PARTIR DEL TÓPICO "LEYENDAS"

Tomando como norte los planteamientos expuestos, hemos realizado diversas experiencias de introducción sistemática del trabajo con gráficos. La que reseñamos a continuación se desarrolló en un Instituto de Secundaria de Badajoz y en ella los gráficos estaban inicialmente pensados como apoyo a una Unidad Didáctica *Leemos y Recogemos Leyendas*. Como no es posible, por espacio, reproducir ésta, nos limitaremos a adjuntar un par de muestras explicando su función. Entre los Objetivos del Gráfico 1, 2 y 3 están:

1º Aprender y asociar significados a un referente (Gráfico 1).

2º Resumir, organizar y jerarquizar la información a partir de una lectura o explicación, distribuyendo por niveles de inclusión los conceptos, subconceptos, ejemplos, etc, en una red o mapa conceptual (Gráfico 2).

3º Comparar dos bloques de datos que visualizan la estructura de datos y de personajes y deducir el significado de dichos perfiles de datos (Gráfico 3).

4º Utilizar los gráficos para abrir/situar/presentar un tema (Gráfico 1).

5º Habituarse al uso de gráficos y grafismos personales como técnicas de autoaprendizaje (diagramas de estudio que realizaron durante y después de la Unidad).

En general, los gráficos se plasman en soportes como la pizarra, el mural o la multicopia; es importante adiestrar primero en la forma versátil en que puede leerse un gráfico, desde una visión general al desarrollo de tales o cuales elementos. Esto es importante en los mapas de conceptos, que son *ayudados a componer entre todos*, según la metodología que el propio NOVAK describe. No menor interés revisten los gráficos lúdicos y abiertos, que obligan a ser continuados o reelaborados, y que se adaptan perfectamente a ciertos estilos cognitivos bien descritos por los especialistas.

Por último, no se olvide que la introducción de los gráficos tiene mucho que ver con las alternativas que se plantean a propósito de los materiales didácticos, y, en especial, de los llamados *materiales blandos*. Aunque los programas de gráficos están en las vanguardias de las nuevas tecnologías, nosotros hemos realizado una apuesta clara por los gráficos *heurísticos*, donde el énfasis se pone en las estrategias y los procesos que se activan más que en el *software* o el *acabado* de los mismos. La cultura de masas está llena de imágenes *de usar y tirar*, de logotipos, emblemas, símbolos, caricaturas y pictogramas de todas clases, que justifica una reivindicación de lo que nosotros llamábamos *bricolaje escolar*.

Así, el diseño gráfico, en sus diversas vertientes, bombardea con imágenes que la escuela debe reciclar para adaptarlas a un contexto nuevo, más creativo y crítico. La ventaja de estos recursos es que el alumno puede participar más, recrear, modificar, rehacer con sus manos materiales a menudo impregnados de sexismo, violencia o dudosos estereotipos comunicativos.

Los Gráficos no son meros adornos o complementos ilustrativos de un contenido. Tienen valor por sí mismo, a través de los usos indicados, como herramientas activas que ayudan a construir y desarrollar las redes cognitivas.

Pero, incluso cuando no se usan en esta dirección, cumplen funciones importantísimas de centrar la atención y movilizar ciertas actitudes (humor, interés, curiosidad). Por último, se refuerzan sus valores explicativos, motivacionales, etc, cuando actúan junto con otros gráficos esquemáticos o textos al margen, como ocurre con los *infogramas*, lo cual parece confirman las teorías de A. PAIVIO³ sobre la *doble codificación*. En una palabra, la investigación de gráficos en aplicación a la didáctica de la lengua es un ejemplo perfecto de la imbricación entre didáctica general (el papel de la imagen en la enseñanza) y didáctica específica, entre teorización y práctica docente (el papel de los materiales didácticos).

Gráfico 1. Escena de Ambientación
Presentación sintética y reforzamiento de los contenidos a través de un escenario
(Metonimia: El lugar al que se asocia por la leyenda).

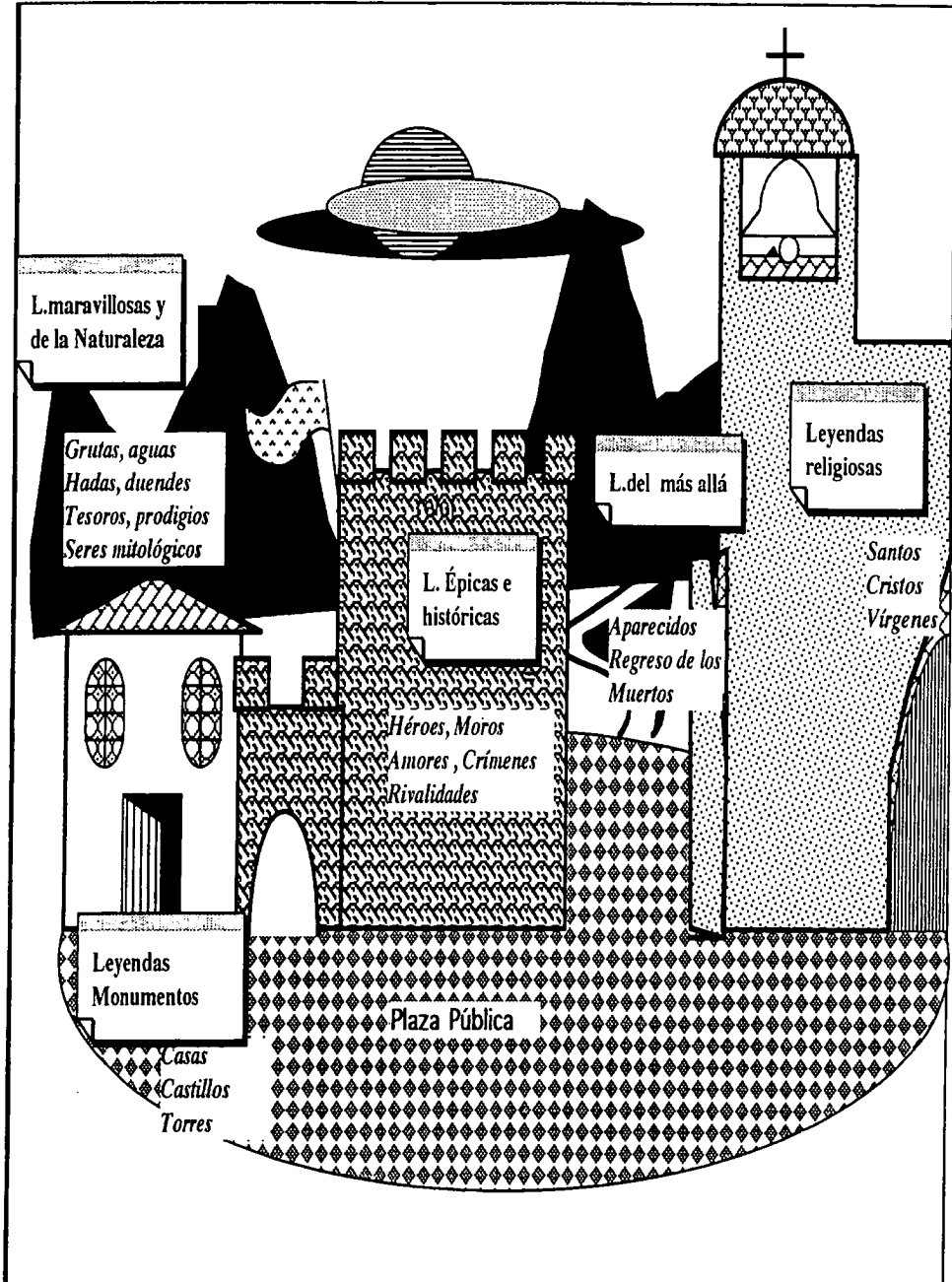


Gráfico 2. Mapa Conceptual
Diferenciación de conceptos según un esquema lógico-analítico, reforzado con elementos analógico-figurativos: El "pulpo", múltiples brazos de la leyenda.

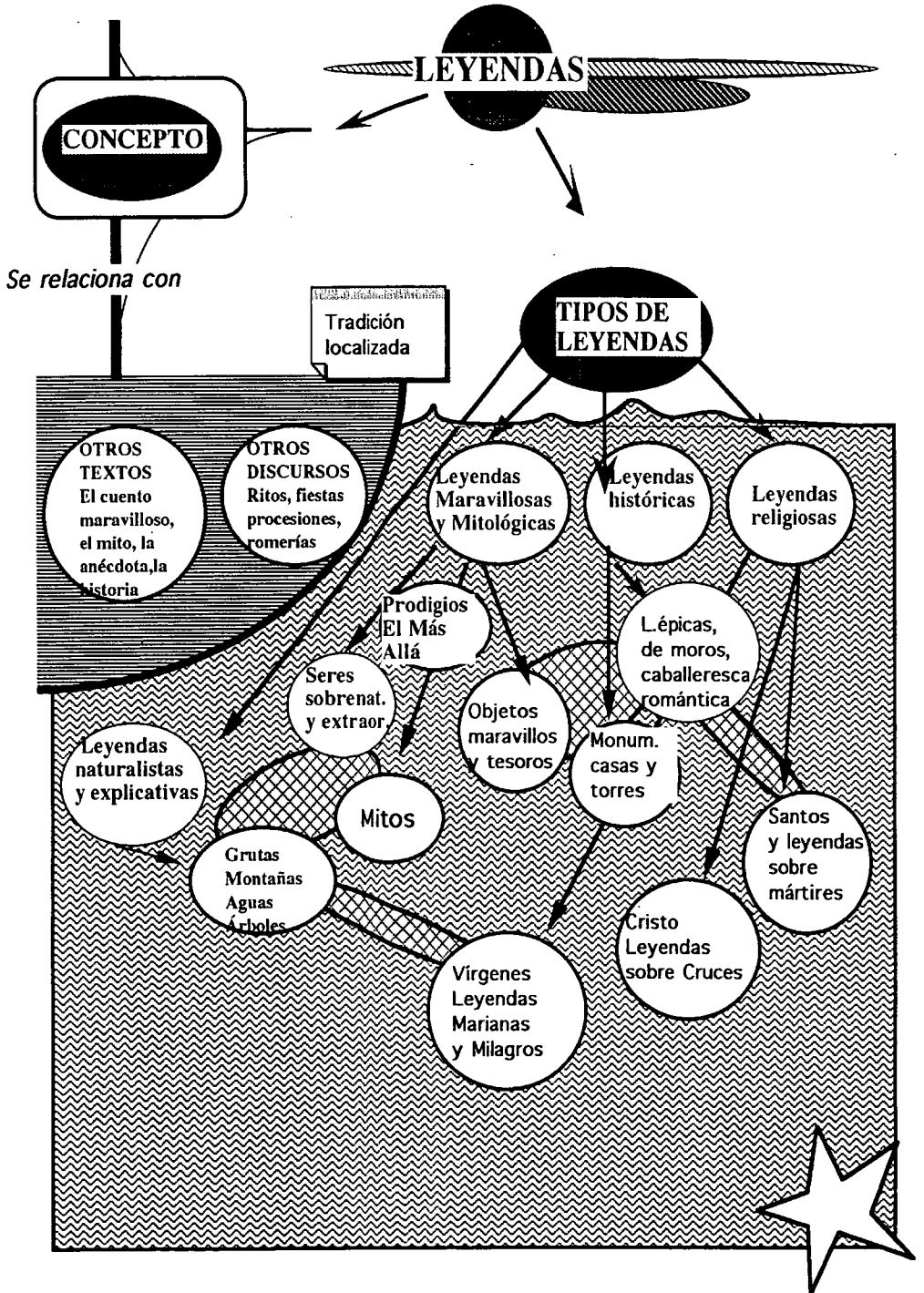
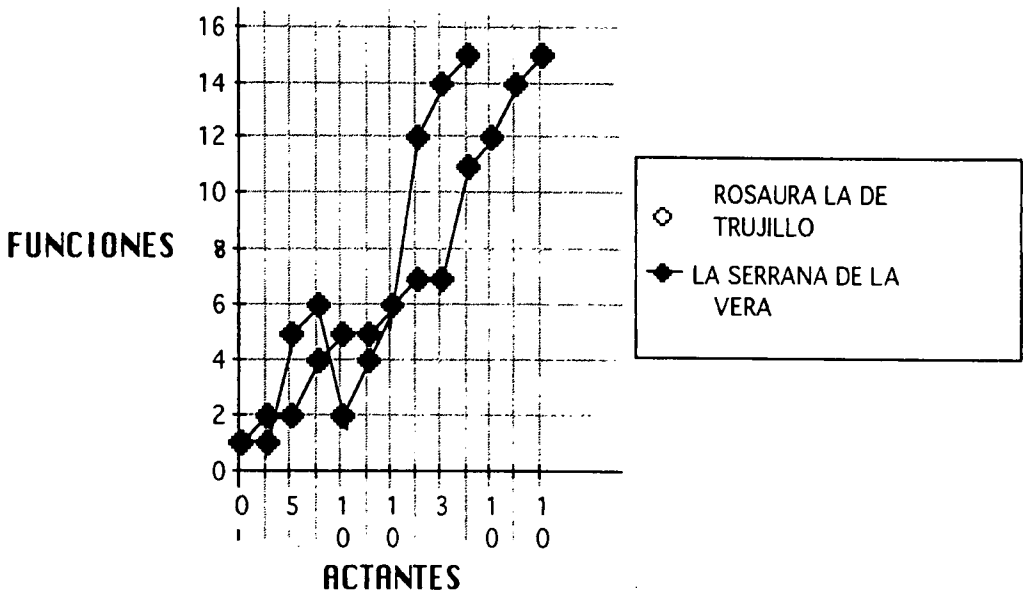


Gráfico 3. Gráfica para comparar bloques de datos.



NOTAS

- 1 NOVAK, J. y GOWIN, D.B. (1984): *Aprendiendo a aprender*. Martínez Roca, Barcelona.
- 2 GRUPO ALBORAN (1992a): *Atlas de Lengua Castellana y Literatura para Enseñanza Secundaria*. Junta de Extremadura. 2ª edición aumentada y corregida de Editorial AKAL Véanse también trabajos anteriores como *La Enseñanza analógica de la Gramática*, *Cuentogramas para Educación Primaria y Secundaria*, *La Ideogramación y los Talleres Abiertos en EGB y Enseñanzas Medias*, y recientemente *Museo del Español*. Cartas gráficas para la enseñanza del español para Extranjeros, todos ellos publicados por la Junta de Extremadura.
- 3 PAIVIO, A. (1971): *Imagery and verbal processes*. Nueva York, Holt, Rinehart Winston.