
GLOSAS DIDÁCTICAS

REVISTA ELECTRÓNICA INTERNACIONAL

ISSN 1576-7809

POEMAS Y CUENTOS CON PICTOGRAMAS COMO RECURSO PARA LA LECTURA, ESCRITURA Y OTRAS HABILIDADES COMUNICATIVAS

Alberto E. Martos García
Universidad de Extremadura
aemagar@gmail.com

PALABRAS CLAVE. Lectoescritura, Pictograma, Competencia Comunicativa, Lenguaje Icónico.

RESUMEN. El presente artículo pretende ofrecer una perspectiva renovada del uso del pictograma. Lejos de entenderse como un recurso circunscrito al ámbito de las dificultades con la lectoescritura, se nos ofrece una proyección más completa y amplia en la aplicación del lenguaje icónico. Tras establecer el marco conceptual del término *pictograma*, el autor presenta ejemplos concretos y líneas de traslación al aula.

KEY WORDS. Literacy, Pictogram, communicative competence, Icon language.

ABSTRACT. The main object of this article is to present a new perspective of the use of the pictogram. The icon language is far from being understood as a resource confined to the difficulties in literacy, so it is shown in a broader sense. After defining the concept of *pictogram*, the author gives particular examples and lines to be taken to the classroom.

1. EL USO DE RECURSOS ICÓNICOS EN LA ENSEÑANZA DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS

El profesor J. L. Rodríguez Diéguez ha señalado (R.D., 1978) las diferentes funciones de la imagen en la enseñanza, insistiendo en los aspectos informativos y vicarios que pueden tener ciertas imágenes, pero no podemos olvidar otras muchas funciones implicadas, como la de motivación o la de atraer la atención, máxime en el contexto de cultura audiovisual, cada vez más intenso, en el que viven nuestros alumnos. En particular, los pictogramas son representaciones gráficas esquemáticas, de amplio uso en el ámbito de lo que se ha llamado signalética: así, restaurantes, lavabos, hospitales, estaciones de tren o aeropuertos... son lugares llenos de pictogramas de toda índole.

En ese sentido, se han empleado habitualmente como un recurso de la lectura de imágenes, si bien lo que nos importa aquí es realizar sus virtudes en relación a la lectura y la escritura. Así, se suele hablar de los cuentos con pictogramas como técnica de refuerzo, en relación a niños con retraso madurativo y otras discapacidades, pero lo cierto es que sus

aplicaciones didácticas son, como veremos, mucho más amplias. De entrada, hay que decir que el uso de pictogramas es muy común dentro de los Talleres de Educación Infantil:



Para situar el tema se debe decir que los pictogramas son una clase de gráficos y que por tanto se pueden catalogar dentro de los recursos de instrucción audiovisual, si bien su relación con la escritura es mucho más importante, como bien se sabe por la historia de la escritura. En efecto, los pictogramas son la base de los jeroglíficos, que constituyen una escritura al mismo tiempo figurativa, simbólica y fonética, en una misma frase o texto "encapsulado"

Lo cierto es que el trabajo con materiales icónicos en el aula de Infantil y Primaria es algo común, que se ha popularizado gracias a las aportaciones de autores como Monfort y Juárez (1992). Estos autores describen algunos de estos ejercicios como de "conciencia sintáctica", tal como reseña el profesor A. Manjón (2001):

(...) se parte del dibujo unitario de una acción esquematizada, como:

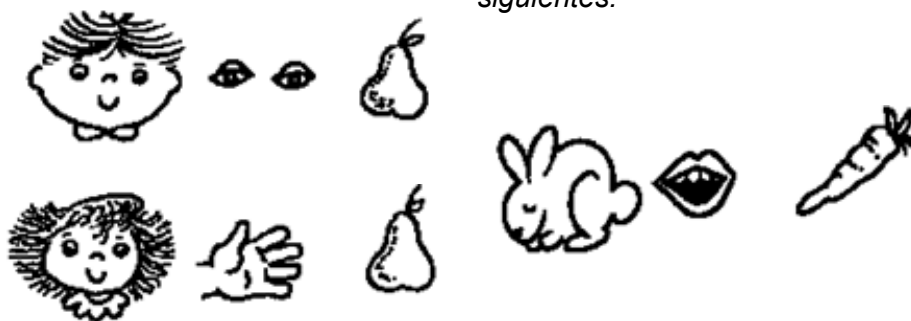


y tras una serie de preguntas y respuestas se llega, en primer lugar, a la oración *Un niño mira una manzana* y en segundo lugar, a la separación de actantes y verbo, al que se simboliza de manera distinta:



Como los dibujos se hacen por separado (es usual emplear para cada unidad un cartel diferente que se cuelga por medio de pinzas de una cuerda), es muy fácil

cambiar de oración, bien con alteración de los actantes o bien con la elección de un nuevo verbo como se observa en los ejemplos siguientes:



Tras la práctica a lo largo del curso de este ejercicio los niños tendrán a su disposición bastantes actantes y verbos que les permitirán su manipulación y la comprensión intuitiva de sus diferencias, puesto que si quita el cartel de un verbo, tendrá que escoger obligatoriamente otro verbo -y no cualquiera- para que su frase tenga sentido. Del mismo modo, los actantes no pueden ser situados libremente si repugnan al régimen verbal. Así que, en esta primera etapa educativa, sin conocimiento explícito, tanto maestras (son mayoría) como niños analizan oraciones. Quede claro, pues, que el disparate didáctico al que aludía líneas más arriba no es tal.

Como se trabaja forzosamente con iconos el análisis no se puede basar en la formalidad que conlleva la ley de la semejanza, con sus correlatos lingüístico de la concordancia y metalingüístico del análisis en constituyentes inmediatos, sino en las otras leyes perceptivas: la ley de la proximidad y la ley de la clausura. En esta primera etapa parece claro que la figura es la ley de la proximidad, mientras que la de clausura actúa como fondo, ya que, aunque el régimen está presente, no actúan perceptivamente de manera primordial las relaciones de dependencias entre unas palabras y otras, ya que para ello se exige una preparación lectoescribana, inusual en estas edades.

El paso siguiente ya está apuntado: en los primeros cursos de Educación Primaria, una vez que los niños lean y escriban, el esquema perceptivo se puede invertir y podríamos dar preferencia a la ley de clausura, con la aparición del análisis en árboles de dependencias y, más tarde, con la introducción de terminología: clases de palabras, tipos de funciones sintácticas, etc.

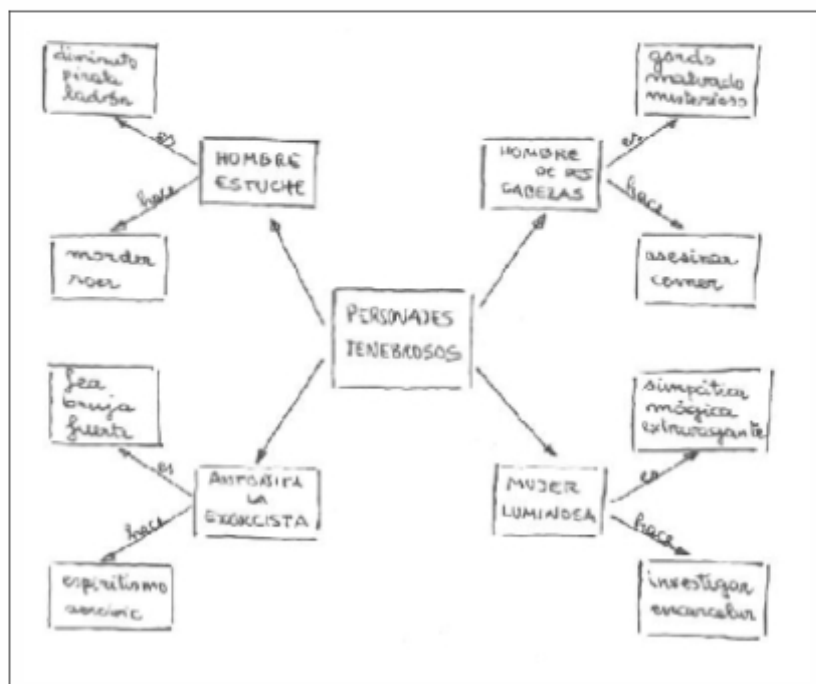
Por ejemplo, Vicente E. Pi Navarro (1991, 1998) utiliza los pictogramas de una manera muy amplia, dentro de lo que él ha llamado una nueva "didáctica del grafismo" para la construcción de frases y otros juegos que implican además competencias morfosintácticas.

Otro ejemplo serían las llamadas *Cajas Mágicas* de Carmen Ramos (1997), escritora y experta en el campo de la animación a la lectura y escritura, y que nos presenta un conjunto de materiales van más allá en la medida en que utilizan no sólo pictogramas sino diagramas y organizadores gráficos como estrategias para representar esquemas *macrotextuales* como los que subyacen a las narraciones:

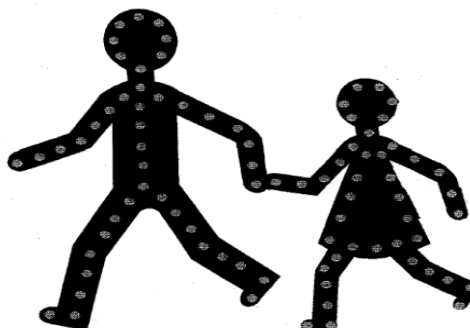
CONSIGNA:

EN LA (ISLA) DE LAS (TORMENTAS) SE HAN
REUNIDO CUATRO PERSONAJES TENEBROSOS,
¿QUIÉNES SON?

Trabajado en 3º de Primaria, hacia final de curso.



En todo caso, los pictogramas son signos que están un poco a caballo entre los *gráficos figurativos* y los *gráficos esquemáticos*, es decir, son iconos de los que se ha eliminado todo rasgo superfluo, a fin de procurar una síntesis formal que permita que se nos transmita el concepto de forma rápida, como en este caso:



Pictograma para señalización vial

Esta doble capacidad de ser un signo figurativo y a la vez un signo abstracto es lo que nos va a posibilitar su utilización más eficiente dentro de la didáctica de la lengua y la literatura.

2. POEMAS Y CUENTOS CON PICTOGRAMAS

Por supuesto, los más pequeños siempre están ávidos de la narración, y este acercamiento le va a venir a través de la oralidad y/o de la escritura, o por medio de formas mixtas, como es la lectura en voz alta.

El caso de los cuentos con pictogramas implica, como indicaba A. Paivío, la utilización de la doble codificación, icónica y verbal. Los pictogramas aparecen como dibujos que sustituyen a una palabra en la narración, normalmente es un sustantivo, pero puede ser también otras partes de la oración. Se han popularizado hasta el punto de formar colecciones, como ésta de Servilibro:



Gran Libro De Pictogramas Vol. 03 (Verde): Pulgarcito; El Sastrecillo

Autor: Equipo Susaeta

(Editorial Servilibro)

Gran Libro De Pictogramas Vol. 03 (Verde): Pulgarcito; El Sastrecillo Valiente; Blancanieves; La Bella Durmiente; Caperucita

Roja... [Leer más](#)



Gran Libro De Pictogramas Vol. 01 (Rojo): Pulgarcito; El Sastrecillo V

Autor: Equipo Susaeta

(Editorial Servilibro)

Cuentos con pictogramas incluidos en este libro Pulgarcito, El sastrecillo valiente, Blancanieves, La bella durmiente, Caperucit... [Le](#)



Gran Libro De Pictogramas Vol. 02 (Azul): Pulgarcito; El Sastrecillo V

Autor: Equipo Susaeta

(Editorial Servilibro)

Cuentos con pictogramas incluidos en este libro Pulgarcito, El sastrecillo valiente, Blancanieves, La bella durmiente,

Caperucita... [Leer más](#)

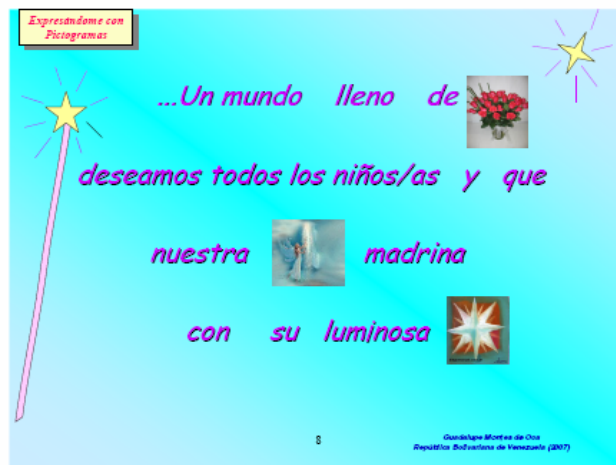
Desde el punto de vista didáctico, se debe procurar “ellos vean los ‘dibujitos’, es decir los pictogramas, hacerles preguntas sobre ellos, qué pueden significar, ayudarles a encontrar el significado (algunos de estos libros vienen con un ‘traductor’, otros son tan simples que no lo necesitan)”. Una vez descodificados, es posible emprender la lectura iconotextual, por ejemplo, leyendo el antes y el después del pictograma, con una pausa, para que el niño complete con facilidad lo que falte. Sería, pues, una lectura a dos voces.

Cuando los niños ya dominen la lectoescritura, se les puede pedir un paso más, que ellos mismos se inventen cuentos con pictogramas, que dibujen su personaje favorito y que escriban sobre lo que les pasa.

Pero no sólo con narraciones, los pictogramas se pueden usar en el campo de la lírica, como recurso que además fomenta la creatividad, en la medida en que los niños se pueden expresar a través de ellos. Es lo que sostiene la profesora venezolana Guadalupe Montes de Oca, quien destaca que con ellos se pueden construir poemas, canciones, carteles... y que sería de fácil elaboración por parte de los alumnos, recurriendo a tijeras, lápices de colores, cola de pegar y papel o dibujos elaborados por los propios niños. La secuencia didáctica que ella propone es muy simple. Primero se seleccionan una serie de pictogramas de fácil reconocimiento:



Luego se trataría de escoger de esta mínima “gramática visual” algunos iconos para completar el mensaje poético, como en este caso:



Este procedimiento es el mismo que se puede seguir con narraciones, tal como se aprecia en el ejemplo dado por la profesora citada:



En esta aplicación, vemos que el uso de los pictogramas se parece al de las *tiras ilustradas*, es decir, contienen dibujos simplificados de objetos que se van combinando en escenas o diapositivas, equivalentes a las viñetas de aquéllas.

Otra posibilidad de utilización de Pictogramas es lo que G. Rodari llamó las “cartas de Propp”, que, como es sabido, es una de las “consignas” o estrategias que el genial autor de “Gramática de la Fantasía” propuso para que los niños reconociesen y combinarasen de manera creativa los materiales del cuento populares, y que se puede reproducir en una serie de cartulinas con pictogramas de cada una las Funciones reconocidas por V. Propp como elementos básicos de los cuentos de hadas.

Para llevar a cabo los juegos de “Las cartas de Propp” será necesario, como explica M. Alvarado (1995), que en unas tarjetas de cartón se copien los siguiente lemas, cada uno de las cuales corresponde a las distintas funciones de Propp, y se rellenen con los pictogramas que queramos inventar o acomodar mejor:

El resultado final puede ser como este que se adjunta:

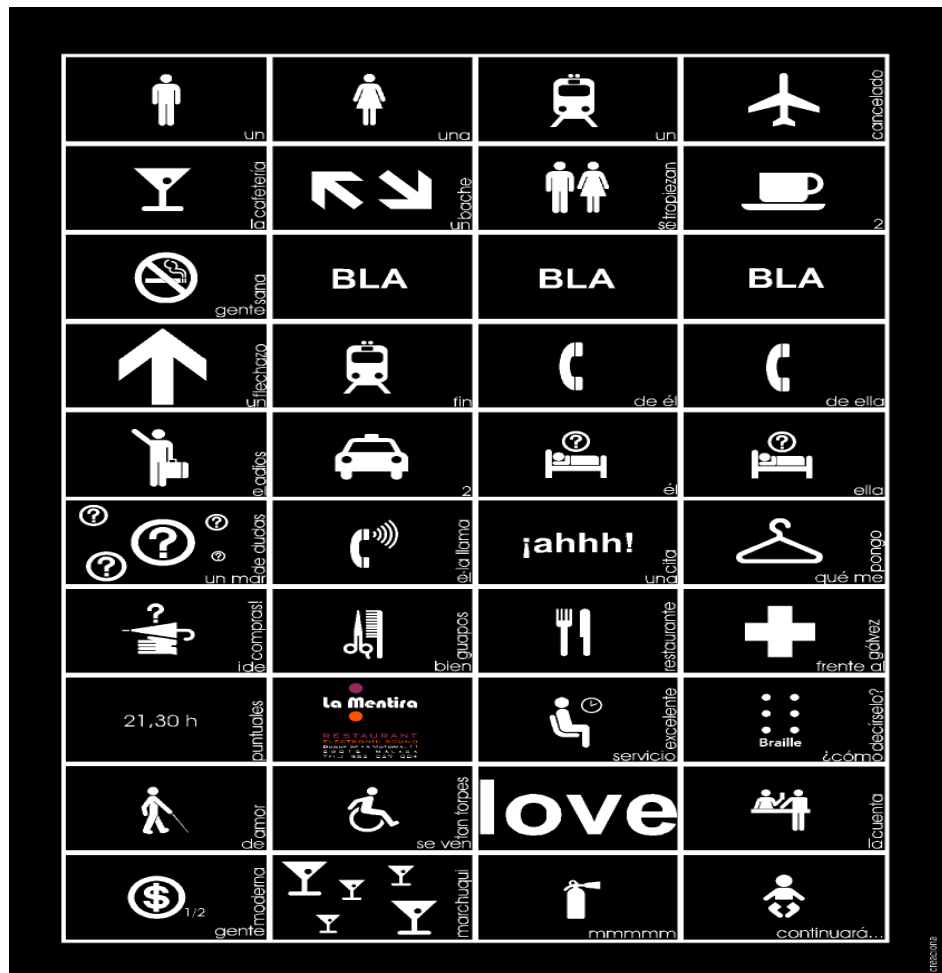


A continuación, como sugiere Alvarado (1995), se inician una serie de juegos con las cartas, a partir de reglas sencillas, como las siguientes:

1. *Se mezclan las cartas, se saca una y a partir de ella se escribe una historia.*
2. *Se sacan del mazo 5 cartas al azar. Se colocan en orden de manera que pueda contarse una historia —se puede dejar 1 o 2 cartas y cambiarlas por otras—. A continuación se escribe la historia.*
3. *Se saca una carta del mazo y se empieza a escribir una historia. Para continuarla se saca otra carta y se sigue escribiendo. Se continúa hasta haber sacado un mínimo de 5 cartas y un máximo de 10. (¡ojo!: las cartas se sacan de una por una, nunca todas juntas.)*
4. *Se reparten 5 cartas por persona. Cada una las coloca en orden de manera que pueda escribir una historia. Si lo desea puede dejar 1 o 2 cartas y cambiarlas por otras. En lugar de escribir la historia, anota el orden que le dio a las cartas y se las pasa a su compañero de la derecha que repite la operación. Después se comparan oralmente las historias que pensó cada uno.*
5. *En este juego pueden jugar entre 4 y 30 participantes. El primer jugador saca una carta al azar y empieza a contar a todo el grupo una historia referida a la acción de la carta. Luego pasa el mazo al jugador de la derecha quien saca otra carta y continúa la historia que comenzó el primero. Así hasta el último jugador o hasta terminar las cartas. Después, cada participante escribe lo que recuerda de la historia contada por todos.*
6. *En este juego juegan 2 participantes con un solo mazo. Cada uno saca una carta y escribe el comienzo de una historia con ella. Cuando termina le pasa el texto inconcluso a su compañero. Este saca otra carta y continúa la historia que recibió del compañero anterior. Cada uno sacará un mínimo de 3 y un máximo de 6 cartas.*

Pero no sólo con relación a las *Funciones de Propp*, todo es susceptible de convertirse en un alfabeto pictográfico sobre el cual apoyar una narración. Ocurre por ejemplo con las señales de tráfico, donde tantos pictogramas se dan, pues la combinación de texto e iconos es muy fácil, añadiéndoles rótulos o pareados que llegan a componer una historia, al igual que las *cartas de Propp*.

En el caso que adjuntamos, los pictogramas de un bar sirven para sugerir una historia:



3. OTROS USOS ESPECÍFICOS

Hay otras parcelas de la didáctica de la lengua y la literatura donde el uso de estos gráficos sería muy recomendable. Veamos, como botón de muestra, el apoyo que puede significar para el aprendizaje de vocabulario, en especial, en la enseñanza de una lengua extranjera, pero también en educación de adultos y en otros muchos usos.

Así, en el campo del *Español Lengua Extranjera* hay muchas aplicaciones de pictogramas para el aprendizaje del vocabulario. En relación a esto, la profesora Nuria Vaquero Ibarra propone, como estrategia didáctica, que se entregue a los alumnos una carta, que en realidad es una historia verbal combinada con pictogramas. Se les pide a los alumnos (por parejas) que descifren la carta y que escriban el texto completo en una hoja. Después de haberles ayudado a trabajar con el texto, se pide a cada pareja de alumnos que lean su versión”, y se discutirán las posibles variaciones:

Por fin hoy de la libertad. Como estos años tantas veces y nunca te de mi vida pasada, quiero darte esta como de despedida:

Hace unos años me en la universidad en . Al poco tiempo . Ese mismo año y en dos meses . Al principio todo . El único problema . No y gran parte del día y . Mi por la en un , así que nos poco. Pronto , y aunque cada vez más problemas de . Una en un de a un que me propuso un negocio . A la semana siguiente . Nuestros nombres se en todas las y . Mi leyendo el cuando la noticia. Al enterarse, se muchísimo y me retiró su . Entonces, yo para dar una vuelta , intentar olvidarla y . Con el obtenido, primero y después un hasta . Allí viví tranquilamente tres años, aunque de vez en cuando la en por encima de la . Allí yo a punto de por culpa de unos . Ellos y me . Un que me recogió y me .

Desde la cárcel una a mi diciéndole dónde el . Ahora ella vive con los y con un en . Se han quedado con todo el . Ella nunca una . Pero yo siempre .

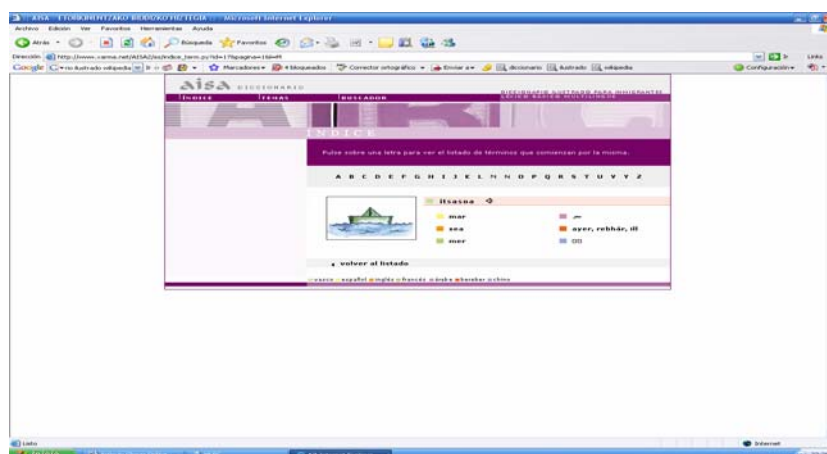
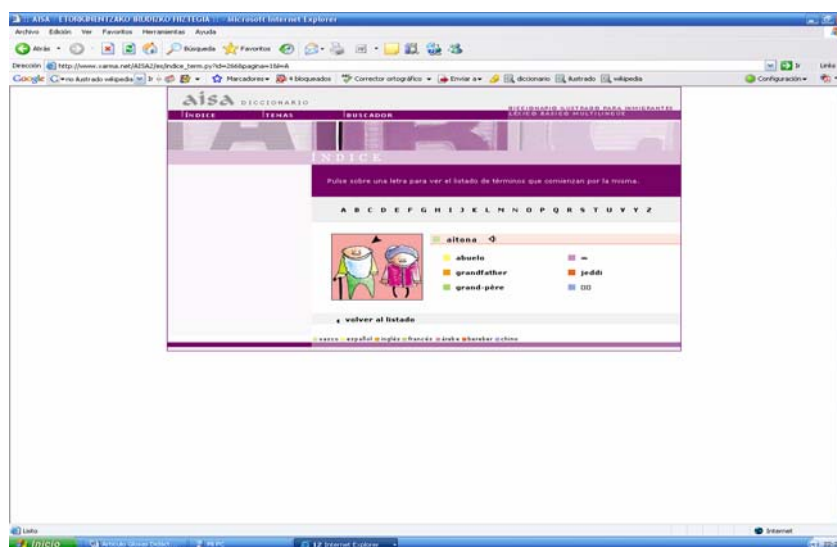
Hoy la de la libertad. hasta el . En mi bolsillo y unas . Quiero que ella . Hoy mi como la de la . Luego .

Hasta siempre, querido .

Propuesta de Trabajo para Español LE

El uso más extendido de los pictogramas está en los llamados **diccionarios ilustrados**,

Para fines específicos, en concreto para trabajar con alumnado inmigrante, hay ya algunos materiales, como el diccionario *Palágenes* que contiene un vocabulario básico del español en imágenes y sonidos, y que se usa para alumnos que no encuentran diccionarios de español traducidos a su lengua concreta, o bien que tienen dificultades de lectoescritura para manejar un diccionario concreto bilingüe. También hay diccionarios de este tipo *on line*: es el caso de *Aisa*. Diccionario ilustrado "en línea" para inmigrantes, con léxico básico multilingüe Euskara, español, inglés, francés, árabe, bereber, chino (<http://www.xarma.net/AISA2/index.html>). Veamos por ejemplo, los términos "abuelo" y "mar"



En una línea muy similar, se han producido experiencias concretas, como esta tabla de símbolos, que incluyen pictogramas, elaborada por Matronas del Hospital Punta de Europa de Algeciras y del Hospital de Ceuta para comunicarse con embarazadas extranjeras:

أنا المولدة				القيء؟	الوسخ؟	الوجع؟	<small>Raconamiento - No comercial - Compartir igual. El material creado por un artículo puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.</small> Juana Mª Vázquez Lara Luciano Rodríguez Díaz Antonio Prieto Riera Luis Torrecilla Rojas						
تاريخ آخر				مارس	أبريل	مايو	يونيو						
حيضة؟				شتمبر	أكتوبر	نوفمبر	ديسمبر						
1	2	3	4	شحال فعمرك؟	عملت عملية سيزاريا؟	عندك حساسية للأدوية؟	هل أنت مريضة؟	زرت الطبيب في هذا الحمل؟					
5	6	7	8	شحال عندك د العيال؟	في أي وقت؟	كتاخدي شي دوا؟	عملتي شي عملية؟						
9	10	11	12										
13	14	15	16	دزتي بالماء؟	كتهبط بالدم؟	فيك الوجع؟	غادي نلقبك						
17	18	19	20	ما هو لون الماء؟									
21	22	23	24	من أي وقت؟	من أي وقت؟	شحال كل دقيقة؟							
25	26	27	28		دوشا	الحمام	شرب	اجلس	تمشي				
29	30	31											
النهار				الليل				خصك تقضي الحاجة؟					
								سنعملك عملية سيزاريا					
تنفّس بشويا				انفخ				اتكي	ماتكيشي				
كلشي عادي				ماتقلقشي				اللي كتحسي به عادي	اللي كتحسي به عادي				

Vemos, pues, que el Pictograma funciona como medio comunicativo de primer orden y que responde a necesidades concretas, en este caso, el fenómeno migratorio en estas zonas de Andalucía.

Como se puede deducir, el uso de pictogramas es algo más que una técnica de apoyo para la lectura, y puede ser de gran interés para muchos campos de la didáctica de la lengua y la literatura, y áreas específicas como la *educación de adultos*, la *educación especial* (cf. la comunicación aumentativa) o incluso la *educación literaria*.

4. CONCLUSIONES

Los gráficos en general y los *pictogramas* en particular sirven en la enseñanza de una lengua de **herramientas activas de (auto)aprendizaje**, desde muy diferentes perspectivas:

- mejoran la atención y la motivación.;
- simulan situaciones a través de escenas, murales, etc.
- apoyan ciertas destrezas y *scripts* de expresión oral y escrita, automatizándolas y memorizándolas;
- ayudan a la comprensión lectora, dando claves temáticas a través de ilustraciones de ambientación, organizadores gráficos, cuadros, etc.,
- ayudan a construir conceptos y relaciones entre conceptos;
- representan visualmente secuencias y estructuras verbales y/o literarias.
- sintetizan información que se recibe o que se va a exponer, por ejemplo en forma de organizadores gráficos de resúmenes;
- ayudan a memorizar enlaces y otros elementos de apoyo, interaccionando la memoria verbal y la memoria icónica (vocabulario ilustrado).

A lo largo del artículo, hemos creído demostrar que los pictogramas son una especie de *preescritura* por la que los conceptos se representan mediante dibujos o siluetas de lo que se quiere representar: así, el dibujo simplificado de una espiga de trigo designa ésta, pero también muchas otras cosas, como un establecimiento financiero o el sello de agricultura ecológico impuesto a algunos productos:



Este doble proceso que ya comentamos de vincularse a un referente, como signo figurativo, y, a la vez, de simplificarse en todo lo posible, hasta llegar a ciertos grados de abstracción, se aprecia perfectamente en los signos olímpicos, y en la proliferación de marcas y logotipos, que van estilizándose cada vez más. Generalmente, la pictografía no busca un efecto estético sino de economía comunicativa, abreviando los detalles de la misma forma en que los dibujos infantiles de animales omiten partes que el niño no ha juzgado significativas. Es esta economía de medios lo que explica que los pictogramas hayan evolucionado a menudo hacia el campo de los símbolos (incluso en las pinturas rupestres de Altamira, tan magníficamente realistas abundan signos esquemáticos que se han querido interpretar como una especie de alfabeto pictográfico).

Tales consideraciones no son sólo relevantes para la historia del arte o para la publicidad actual, en realidad parece una tendencia muy marcada la *reducción del elemento realista de estos pictogramas por una creciente esquematización*, a través de diferentes vías. De hecho, entre pictogramas o ideografías, de un lado, y alfabeto, del otro, no hay una oposición absoluta. Así, las letras de la escritura latina no dejan de tener una silueta propia cada una, que además se enlaza con la de las otras letras creando ciertas secuencias gráficas reconocidas. Además, la persona que sabe leer no lo hace por letras sino que percibe directamente la forma de las palabras y las va encadenando, como ya hacían los egipcios con los jeroglíficos.

Las pictografías han sido utilizadas para visualizar relatos o describir situaciones con ayuda de las imágenes, con una técnica simplificada que las acerca mucho a lo que hoy conocemos como *caricaturas* o *cómic*, que no en vano se llaman también “historietas gráficas”, o, en portugués, “*história em quadrinhos*” (historia en cuadritos), es decir, un relato verbal-icónico que se va encadenando. Por consiguiente, adiestrar a nuestros alumnos en pictogramas es utilizar un mismo lenguaje universal, que ellos conocen a través del cómic, manda o anime.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto, podemos concluir, que *la lectura se acomoda mejor a los pictogramas, y que en cambio la escritura se ajusta mejor a un sistema alfabético*. De este modo, podemos percibir que el pictograma es un recurso de gran utilidad para la enseñanza/aprendizaje de competencias comunicativas muy amplias, pues a través de él se pueden relacionar distintos aspectos de oralidad, lectura y escritura, así como expresión plástica, tal como veíamos en el ejemplo de las *cartas de Propp*. Por eso decíamos más arriba que es un recurso de primer orden para la didáctica de la lengua y la literatura, y para campos específicos como la *educación de adultos*, la *educación especial* (cf. la comunicación aumentativa) o incluso la *educación literaria*, como trataremos de describir en detalle en otras posibles contribuciones sobre el tema.

A lo largo de este artículo, hemos creído demostrar que los pictogramas son una especie de *preescritura* por la que los **conceptos** se representan mediante dibujos o siluetas

de lo que se quiere representar: así, el dibujo simplificado de una espiga de trigo designa ésta, pero también muchas otras cosas, como un establecimiento financiero o el sello de agricultura ecológico impuesto a algunos productos.

5. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

- Alvarado, Maité y otros (1995): *El nuevo escriturón. Curiosas y extravagantes actividades para escribir*. México. Libros del Rincón SEP.
- Cochón García, M.^a Luz (1997): Fernández Calvo, Raquel, Rodríguez-Izquierdo Serrano M.^a Isabel y Teófilo Vígara Altamirano: *La enseñanza del español como segunda lengua*, CPR de Getafe.
- Grupo Alborán (1992): *Atlas de Lengua Castellana y Literatura para Enseñanza Secundaria*, Akal.
- Juárez, A. y Monfort, M. (1992): *Estimulación del lenguaje oral. Un modelo interactivo para niños con dificultades*, Madrid, Santillana Siglo XXI.
- Manjón-Cabeza Cruz, A. (2002): *Lingüística En La Escuela: El Análisis Sintáctico*, en http://www.uclm.es/profesorado/ricardo/Docencia_e_Investigacion/2001.htm
- Martos Núñez, E. (1993): "De los ojos a la palabra", *Cuadernos de Pedagogía*, 214.
- Novak, J., y Gowin, O. B. (1984): *Aprendiendo a aprender*, Martínez Roca, Barcelona.
- Paivio, A. (1971): *Imagery and verbal processes*, Nueva York, Holt, Rinehart Winston.
- Pi Navarro, Vicente E. (1988): *Una Nueva didáctica del grafismo: recursos metodológicos en el área de lenguaje : aprendizaje de la lecto-escritura, reeducación*, Alicante, Promolibro-Publicaciones Benissa, D.L.
- (1991): *Recursos Didácticos en el Área de Lenguaje-1. Juegos Gramaticales: Pictogramas*. Editorial: Marfil.
- Ramos, Carmen (1997): *La Caja de las Palabras Mágicas*. Málaga, Editorial Arguval.
- Rodari, Gianni (1989): *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. Trad. de Mario Merlino, Barcelona, Ed. Aliorna.
- Rodríguez Diéguez J. L. (1978): *Las funciones de la imagen en la enseñanza: semántica y didáctica*, Barcelona, GG.

ENLACES CON PICTOGRAMAS Y RECURSOS

<http://www.eliceo.com/general/para-empezar-a-leer-y-mas-cuentos-con-ictogramas.html>

<http://pacomova.eresmas.net/pictogramas/index.htm>

<http://www.supercable.es/~cibercuentos/selecuentos.htm>

http://www.espaciologopedico.com/articulos2.php?&Id_articulo=540

http://www.educa.madrid.org/web/artederecho/taller12_de6a9.htm

http://cvc.cervantes.es/aula/didactired/anteriores/noviembre_01/19112001.htm