

# ACTAS DEL II CONGRESO IBERO-ASIÁTICO DE HISPANISTAS (KIOTO, 2013)

Shoji Bando y Mariela Insúa (eds.)





EL MANGA COMO RECURSO DE ENSEÑANZA,  
ADQUISICIÓN Y APRENDIZAJE EN LA CLASE  
DE ESPAÑOL COMO LE/L2 Y L1

*Joan Antoni Pomata García*  
*Kyoto University of Foreign Studies*

I. INTRODUCCIÓN

La tipología de la novela gráfica está repartida en tres pilares según su procedencia geográfica: el cómic —principalmente estadounidense—, el tebeo —o cómic europeo— y el manga —o cómic japonés—, elementos que si bien pueden parecer parecidos o incluso iguales al lector ocasional, una visión más profunda permite observar sus diferencias y rasgos más comunes.

La palabra «manga» proviene del japonés —漫画—, y está compuesta por dos ideogramas denominados *kanjis*, donde 漫 —*man*— significa informal y 画 —*ga*— dibujo. Sin embargo, a pesar del crecimiento que ha tenido este género desde sus inicios en 1945 (Leung, 2005) como fruto de la copia y adaptación del cómic americano, no fue hasta los años 80 cuando comenzó a exportarse a Europa y a EE.UU. de forma regular.

Sin embargo la influencia y repercusión del manga no entiende de horizontes (Norris, 2002), y no contentos con modificar sensiblemente el sector de la novela gráfica, es necesario atribuirle un protagonismo cada vez más visible en diversos ámbitos como el *anime*<sup>1</sup>, el

<sup>1</sup> Que viene de la palabra inglesa *animation*, en español «animación».

cine, los medios de comunicación, manuales de sexualidad<sup>2</sup>, en el mismo cómic modificando y fusionándose con otros estilos<sup>3</sup>, en traducciones (Bernabé y Calafell, 2009), religión<sup>4</sup>, filosofía<sup>5</sup>, convenciones y festivales, etc.

Con tanta diversidad de obras manga y las cantidad de similitudes entre las tres variantes de novelas gráficas, se hace difícil comprender por qué el tebeo y el cómic han sido estudiados como recursos para la enseñanza y aprendizaje de la educación reglada del sistema de educación obligatoria español, en español como segunda lengua —a partir de ahora «EL2»—, en español como lengua extranjera —a partir de ahora «ELE»<sup>6</sup>— o en español como lengua materna —a partir de ahora «EL1»— y sin embargo, el manga apenas ha sido investigado en estos campos, o al menos, con la misma profundidad y calado.

De cualquier modo, el panorama es, si cabe, aún más desolador en la docencia de ELE o EL2, donde lo más parecido es «Diseño de actividades lúdicas para la clase de ELE sobre el tebeo español con materiales de Internet» de Carmen Rojas Gordillo (2002), «El comic en la clase de ELE» (Alonso, 2012), «Un nuevo enfoque para la explotación del cómic en ELE» (Escudero, 2007), «El arte invisible en acción. Los cómics en la clase de ELE» (Díaz Trivín, 2008), «Acercándonos a otros mundos. Propuesta de integración de dos géneros en la clase de ELE: la narrativa hispanoamericana y el cómic europeo» (Escudero, 2006) o «Muertos de risa: El cómic y el humor en la clase de ELE» (Leontaridi y Peramos, 2011).

Para el manga y el uso en el aula de la enseñanza, aprendizaje y adquisición de una lengua, así como en el ámbito pedagógico, encontramos únicamente referencias fuera de España, como es el caso de «Development of Manga Literacy in Children» de Jun Nakazawa (2005) y «Creating and Amateur Manga in the US: Pedagogy, Pro-

<sup>2</sup> Como en la obra de Aki Katsu denominada Yura y Makoto: Manual de sexo, con la colaboración del Centro Joven de Anticoncepción y Sexualidad de Madrid o del Centro de Investigación del Sexo en Madrid entre otros, de Mangaline Ediciones.

<sup>3</sup> Ruh, 2005.

<sup>4</sup> *La Biblia Manga*, Editorial Panini; o *Las vacaciones de Jesús y Buda*, de Hiraku Nakamura, Norma Editorial.

<sup>5</sup> *Así habló Zaratustra*, editorial Herder.

<sup>6</sup> Como veremos con mayor profundidad a continuación.

fessionalism and Authenticity» de Brian Ruh (2005). Por último, en la línea de utilizar el manga como recurso para la enseñanza y aprendizaje, se puede encontrar *Japonés en Viñetas*, de Marc Bernabé (2004), enfocado a enseñar japonés a través de textos basados en diálogos y vocabulario.

Por todos los motivos citados anteriormente, el presente estudio pretende comprobar si el manga, ya que es tan parecido a sus hermanos cómic y tebeo, puede ser una opción válida para aplicarla como recurso para la enseñanza y aprendizaje de ELE1, ELE y EL2 —pero conservando su potencial específico para la aplicación en este terreno— y en qué contextos.

## 2. OBJETIVOS

A continuación se detallan los principales y más significativos resultados de la aplicabilidad del cómic y el tebeo en el ámbito. Como estas dos categorías de novela gráfica comparten dichas ventajas, se ha optado por ofrecer únicamente las del cómic, pues es la opción más estudiada y detallada y que a su vez engloba las del tebeo por adición.

Como expone Manuel Barrero (2002, p. 12), los beneficios pedagógicos del cómic son, entre otros, la estimulación de la capacidad de abstracción e imaginación mediante la conexión imagen–significado; la capacidad compositiva a través de la localización de los elementos en la variedad de emplazamientos; de estimulación de la imaginación abstracta mediante el manejo del *gutter* —o calle— y de la génesis del tiempo entre sus secuencias; el fomento de la lectura y del interés por la correcta ortografía; la ayuda en el aprendizaje del lenguaje icónico; y finalmente, la comprensión de diversos modelos narrativos, como la viñeta secuenciada, la narración paralela, el *flash-back*, etc.

Continuando por este camino, la Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2009, pp. 4–5), basándose en el trabajo anteriormente mencionado de Barrero, enfoca el potencial para la enseñanza y aprendizaje hacia la educación primaria, que no supone ninguna diferencia en cuanto a sus ventajas para la enseñanza y aprendizaje por su ámbito de aplicación. El tratado reformula los beneficios del cómic de Barrero, ofreciendo en este nuevo enfoque más beneficios, y que por añadidura son la mejora de la capacidad de concentración de los alumnos de primaria, la facilidad de adaptación del cómic al ritmo de lectura, la estimulación de la capacidad de sín-

tesis, el hecho de facilitar sustancialmente el aprendizaje de idiomas, la práctica cuya meta es la de comprender e interpretar ciertos contenidos audiovisuales a un determinado nivel inicial; la actividad basada en cultivar una actitud crítica referente a la ideología por parte del alumnado; la ayuda que aporta al estudiante en su proceso de comprensión de la realidad cultural y social de su entorno más cercano —pues el cómic es una vía de adquisición e instrucción de valores—; y, por último, la posibilidad de conseguir y tratar este tipo de material, además de ser económico. El apartado número 6 desarrolla el potencial para la enseñanza, aprendizaje y adquisición de ELE y EL2, ofreciendo varios ejemplos de cada uno de ellos.

Ciertos estudios sí se centran específicamente en ELE, como Alonso (2012, pp. 6-32), que describe los beneficios del cómic según los seis valores para la enseñanza y aprendizaje. Según la autora, el factor afectivo es clave en la docencia, y el cómic, como menciona Cuadrado *et al.* (1999), se puede comprender con mayor facilidad que los textos, ya que es del agrado de docentes y estudiantes, es entretenido y su beneficio para la dinámica de la clase está probado, con un primer vistazo se consigue una idea general, aporta matices positivos a la clase y atrae la atención del alumnado mediante la estimulación de la creatividad.

En esta línea de argumentos relacionados con la docencia de ELE y EL2 a favor del cómic, se observa un cierto enfoque de carácter lúdico que, como comenta Moreno (2004), requiere la creación de un clima propicio para juegos y diversión en general, siempre que tales requisitos se den en un entorno donde se potencie el aprendizaje. A su vez estimula la creatividad del lector, pues, como comenta la autora, «las actividades que se pueden poner en práctica con el cómic destacan por su valor creativo: creación del cómic, posibilidad de ordenar e inventar historias, rellenar bocadillos, etc. Con ellas se puede desarrollar la imaginación y la creatividad del alumno, además de favorecer la comunicación, la integración y la cohesión grupal» (Alonso Abal, 2010, p. 25).

Otro de los beneficios de los cómics es la aparición del humor y la risa en clase, pues el humor guarda una estrecha relación con la creatividad (Leontaridi y Peramos, 2011), y que al unirse, producen un acto de sinergia, ya sea expresando emociones o ideas adecuadamente expresadas (Martín Camacho, 2003). El desarrollo de la competencia intercultural supone el quinto beneficio, ya que la lengua y la cultura

son indisociables (Alonso Abal, 2010, p. 32). Por último, la autora entiende el cómic como un *input* de gran acierto, basado en las cinco características anteriores, que otorgan un valor añadido a la novela gráfica que no poseen otros materiales.

La aplicabilidad del manga, desde un punto de vista teórico, puede abarcar y permitir la aplicación de todos los beneficios pedagógicos, psicológicos y personales anteriormente mencionados, así como los del terreno de la enseñanza, aprendizaje y adquisición de una L1, LE o L2. Sin embargo, puede sorprender el hecho de que, comparado con sus otras dos modalidades, poco o nada se haya estudiado sobre el manga en el ámbito de la enseñanza, aprendizaje y adquisición del español, ya sea como primera, segunda o lengua extranjera.

Por este motivo, y una vez explicados los beneficios comunes del uso de este tipo de recurso para la enseñanza y aprendizaje, el objetivo que se pretende alcanzar con la presente investigación es saber si es posible utilizar el manga como recurso de enseñanza, aprendizaje y adquisición en el aula de EL1, ELE y EL2 al igual que el tebeo y el cómic.

### 3. PRESUPUESTO TEÓRICO

Para este estudio del cómic japonés, se ha de equiparar la novela gráfica a las tres variantes existentes, pues, si cumplen las propiedades textuales para que un texto sea considerado como tal, se entiende que las propiedades beneficiosas de cada una de estas categorías se pueden aplicar a las otras, pues en el fondo contienen textos que pueden usarse indistintamente de sus diferencias de dibujo, tramas, coloreado, etc.

Se concibe la coherencia de un texto como la propiedad textual producida por el hablante mediante un contenido ordenado y de carácter constructivo con la intención de emplear material lingüístico y verbal para que el oyente comprenda el mensaje pretendido, estableciéndose así un intercambio comunicativo más allá del contenido del texto.

Por lo que se entiende que el dibujante y guionista de la novela gráfica parte con un objetivo antes de estructurar su obra, y que a través de los capítulos, páginas, viñetas y bocadillos se vale para lograrlo. El resultado final es interpretado por el lector, que gracias a la

coherencia, interpreta el contenido, y este, a su vez, va permitiendo continuar con esta dinámica comprensiva durante el acto de lectura.

Marimón Llorca establece que la cohesión es<sup>7</sup>:

La propiedad que hace referencia al tejido lingüístico del texto, que su presencia en un texto no garantiza que este vaya a ser comprendido aunque desde luego, facilita mucho el camino del receptor, y que es la totalidad del proceso de intercambio comunicativo y la puesta en juego de otras propiedades textuales —como la coherencia o la adecuación textual— lo que finalmente dan carta de naturaleza textual-discursiva a un determinado segmento de discurso escrito o hablado.

Por lo tanto, para que un manga, cómic o tebeo sea cohesivo, requiere el uso de mecanismos que posee una lengua con el objetivo de organizar el ámbito textual para que el receptor comprenda e interprete dicha codificación lingüística y gramatical, valiéndose a su vez del conocimiento general de los receptores del mensaje y de las características en las que se produce el hecho comunicativo.

Por último, se concluye con el tercer elemento textual a analizar. Según la definición del Instituto Cervantes (2012)<sup>8</sup>, la adecuación es:

La propiedad textual por la que el texto se adapta al contexto discursivo. Esto quiere decir que el texto se amolda a los interlocutores, a sus intenciones comunicativas, al canal de producción y recepción, etc., parámetros todos ellos que definen los registros. Por tanto, un texto es adecuado si la elección lingüística efectuada es apropiada a la situación comunicativa. Es la propiedad por la que el texto se amolda a la situación de comunicación.

En resumidas cuentas, se ofrece una definición básica y alternativa que resume y simplifica el concepto de adecuación, que queda de la siguiente manera: la perfecta relación entre lo que se dice, cómo se dice, dónde se dice y a quién se dice.

Por consiguiente, habiendo definido las tres propiedades textuales —coherencia, cohesión y adecuación— y entendido el porqué de dicha elección, se procede a desglosar los elementos que pueden tratarse mediante el uso de un corpus basado en el manga para el aula de EL1/ELE/EL2<sup>9</sup>. Como exponen José Joaquín Martínez y María

<sup>7</sup> Marimón Llorca, 2008, p. 104.

<sup>8</sup> Instituto Cervantes, 2012.

<sup>9</sup> Por motivos de espacio en el presente trabajo, se escogerán únicamente ciertos elementos de dicho esquema para la confección de actividades.



Isabel Santamaría en su trabajo «Curso de comunicación escrita: elaboración de informes técnicos y científicos» (2003, pp. 7-9), las propiedades textuales se pueden desglosar de la siguiente manera:

1. *Coherencia: El texto debe ser percibido como una unidad de sentido.*

- a) Su contenido informativo se organiza en torno a un tema que se va desarrollando: marco de integración global.
- b) Estructura.
- c) Progresión temática: lineal, de tema constante o de temas derivados.

2. *Cohesión: Mecanismos lingüísticos (forma) que aseguran y refuerzan la coherencia del texto.*

#### 2.1 Mecanismos de recurrencia

- a) Repeticiones de palabras que pertenecen a un mismo campo semántico.
- b) Uso de sinónimos.
- c) Uso de antónimos.
- d) Empleo de palabras que comparten un mismo significado connotativo.
- e) Uso de palabras que pertenecen a una misma familia léxica.
- f) Palabras que pertenecen a un mismo registro idiomático.
- g) Presencia de enunciados que tienen una estructura sintáctica semejante.

#### 2.2 Mecanismos de sustitución

- a) Sustitución de una palabra por otra (sinónimos, hipónimos, hiperónimo).
- b) Empleo de pronombres y determinantes anafóricos.
- c) Empleo de deícticos.
- d) La elipsis.

- e) Empleo de adverbios.

### 2.3 Marcadores textuales

- a) Actitud del emisor ante el enunciado.
- b) El contenido o punto de vista del enunciado.
- c) Propiedades sintácticas: conmutación, modificadores, distribución en la oración.

#### 2.3.1 Conectores textuales

- a) De adición o sumativos (*y, además, también, asimismo, encima, igualmente*)
- b) De contraste u oposición (*pero, sin embargo, aunque, a pesar de, no obstante, ahora bien, con todo, en cambio, aun así, por el contrario, de todos modos*)
- c) De consecuencia o causa (*luego, con que, entonces, por lo tanto, por consiguiente, de ahí que, así pues*)
- d) De sucesión temporal (*después, más tarde, a continuación, más adelante, años después*)
- e) Ordenadores del discurso (organización interna del texto):
  - e.1) De apertura (*en primer lugar, para empezar*)
  - e.2) De continuidad (*seguidamente, a continuación*)
  - e.3) De cierre (*para terminar, por último*)
  - e.4) De digresión (*por cierto*)

### 3. Adecuación: Relación del texto con el contexto situacional

- 3.1 Elementos de la comunicación.
- 3.2 Comunicación verbal y no-verbal.
- 3.3 Referentes culturales.
- 3.4 Las voces del discurso.
- 3.5 El punto de vista y la empatía.

#### ESQUEMA 5- ESQUEMA DE PROPIEDADES TEXTUALES DE J. J. MARTÍNEZ Y M. I. SANTAMARÍA.

Para concluir y proceder al estudio del corpus, se puede establecer que, en breve, el manga —al igual que el tebeo y el cómic— es un tipo de novela gráfica que responde a las características en cuanto al texto dialogal o conversacional se refiere, la única diferencia es que partiendo de su esencia oral, en las páginas de esta tipología, se manifiesta siempre de forma escrita.

#### 4. METODOLOGÍA

Entre las tres tipologías que pertenecen al ámbito de la novela gráfica existe una ingente cantidad de similitudes en cuanto a su potencial para la enseñanza, aprendizaje y adquisición de una L1, LE y L2.

Con todo, aunque existan variaciones específicas de una u otra variedad de novela gráfica, tampoco son rasgos absolutos, es decir, siempre habrá alguna excepción en las otras dos tipologías de novela gráfica que desacrediten la total validez de dicho rasgo, y por lo tanto, cualquiera de las tres se postula como material para la clase de español.

Haciendo extensible el potencial de la novela gráfica a sus tres variantes se consigue una actualización instantánea del manga en el ámbito de estudio sobre la adquisición, aprendizaje y adquisición de EL1, ELE o EL2, que le sitúa al mismo nivel que el cómic y el tebeo y, por consiguiente, supone una demostración práctica de que los trabajos mencionados en este estudio y empleados para la recapitulación de actividades del punto seis son aplicables al manga.

Continuando por esta línea, se detalla el objeto de análisis del siguiente apartado, es decir, el sexto, basado en el potencial de la novela gráfica citando actividades prácticas y trabajos teóricos de varios autores para la enseñanza, adquisición y aprendizaje de EL1, ELE y EL2, y que por ende son aplicables a su vez al cómic nipón, pues comparten el potencial necesario para realizar ejercicios para el aula.

#### 5. ANÁLISIS

Dado que el presente estudio se basa en los trabajos anteriores del cómic y del tebeo, a modo de recapitulación se enuncian dichos beneficios comunes a través de los trabajos realizados por otros auto-

res sobre las tres variedades de novela gráfica. Al ser objetivos y ejemplos prácticos que el manga, cómic y tebeo comparten, y que, por añadidura y como se explicó en el punto tercero, comparten los tres requisitos para que posibilitan que un texto lo sea, se hacen extensibles a cualquier tipología del género de la novela gráfica. Por lo que se entiende que si las tres variantes de la novela gráfica contienen contenidos textuales, quiere decir que comparten el potencial y la capacidad para fomentar y trabajar el aprendizaje, adquisición y aprendizaje de EL1/ELE/EL2. Dichas actividades se muestran a continuación, en el punto 6, y están extraídas de Barrero (2002, p. 12) y Federación de Enseñanza de CC.OO. (2009, pp. 3-5).

#### 6. ACTIVIDADES PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LE/L2/L1 BASADAS EN LOS OBJETIVOS COMUNES DEL CÓMIC, EL TEBEO Y EL MANGA

A continuación se mencionan los objetivos y actividades comunes que comparten el tebeo, el cómic y el manga para el aula de ELE, EL1 y EL2:

- Mejorar la comprensión lectora y la expresión escrita —de textos narrativos y dialogales y conversacionales—, en *Marco ELE* (2012) y Díaz (2008).
- Estimular el proceso de memorización, la ortografía y adquisición de léxico, en Leontaridi y Peramos (2011) y *Marco ELE* (2012).
- Aprender y desarrollar el lenguaje icónico y los distintos tipos de textos, en Prado Aragonés (1995).
- Desarrollar la capacidad analítica —del lenguaje narrativo y dialogal— y de síntesis, en Rojas Gordillo (2002).
- Estimular la creatividad estudiantil, de la concentración, de la capacidad de abstracción —mediante la asociación imagen-significado— y de la imaginación<sup>10</sup>, en Prado Aragonés (1995) y Ruh (2005).
- Estimular la capacidad crítica y de reflexión<sup>11</sup>, en Escudero (2006).

<sup>10</sup> El recurso docente debe consistir en la creación de una novela gráfica.

<sup>11</sup> Sin embargo, es necesario que el profesor provea y ayude al alumno a desarrollar las técnicas necesarias para llevar estas tareas a cabo. Este aprendizaje supondría la

- Desarrollar la expresión oral, en Instituto Cervantes (2012) y Bixquert Ariño (2003).
- Traducción del idioma original al lenguaje objetivo, en Bernabé y Calafell (2009).
- Enseñar a los alumnos a aprender una materia —por ejemplo historia— del programa educativo mediante la recopilación de información o la lectura de novelas gráficas, en Fernández Herrera (2001).
- Mejorar el dominio y uso de Internet con actividades enfocadas a la enseñanza y aprendizaje, en Rojas Gordillo (2002).
- Como producto cultural e intercultural, Catalá Carrasco (2007) y Snauwaert (2011).

## 7. CONCLUSIONES

El objetivo de esta investigación es comprobar si el manga sirve como recurso para la enseñanza y aprendizaje del español como L1, LE y L2 al igual que el tebeo y el cómic. Por este motivo, se ha comprobado la utilidad y aplicabilidad de los cómics y tebeos en este contexto y se ha demostrado las numerosas similitudes entre las tres tipologías de la novela gráfica en función de la aplicación práctica en aulas reales de ELE, EL2 y EL1.

De acuerdo a lo comentado en los párrafos anteriores, es posible utilizar el manga como recurso de la enseñanza, aprendizaje y adquisición de EL1, ELE y EL2, puesto que al comparar las tipologías de la novela gráfica y aclarar que el potencial educativo de este género no radica en sus diferencias sino en sus aplicaciones comunes en el aula de idiomas por contener textos que cumplen con las tres propiedades textuales —adecuación, coherencia y cohesión—. Podemos concluir que cualquiera de dichos beneficios pueden aplicarse indistintamente a las tres variantes de la novela gráfica y, por lo tanto, cualquier estudio previo sobre el cómic y el tebeo puede hacerse extensible al manga como constatan los trabajos de otros autores sobre la aplicabilidad del tebeo y el cómic.

En el transcurso del planteamiento y elaboración del presente trabajo, se han observado ciertas carencias y limitaciones relacionadas

---

creación de una actitud crítica por parte del alumno en cuanto a valores, ideologías, contextos, personajes, temáticas, argumentos, etc.

con el material bibliográfico disponible dedicado específicamente al manga. Asimismo se concluye que el campo de estudio del manga es desconocido y no ha sido estudiado de una manera suficientemente significativa.

#### BIBLIOGRAFÍA

- Alonso Abal, Marina, «El cómic en la clase de ELE: Una propuesta didáctica», *Suplementos Marco ELE*, 14, pp. 6-32, disponible en <http://marcoele.com/suplementos/el-comic-en-ele/>
- Barrero, Manuel, «Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula», *Jornadas sobre la narrativa gráfica*, Jerez de la Frontera, 2002.
- Bernabé, Marc, *Japonés en viñetas*, Barcelona, Norma Editorial, 2004.
- Bernabé, Marc y Verónica Calafell «La traducció del manga», en *XVI Seminari sobre la Traducció a Catalunya. Còmic, manga i conte il·lustrat*, Barcelona, Associació d'Escriptors en Llengua Catalana, 2009, pp. 23-29.
- Bixquert Ariño, María, *XII Encuentro Práctico de Profesores de ELE. El uso del cómic en la clase de español*, Barcelona, International House of Barcelona y Difusión, 2003, disponible en <http://www.encuentro-practico.com/pdf03/bixquert.pdf>
- Catalá Carrasco, Jorge, *El cómic en la enseñanza del español como lengua extranjera*, Georgia, The University of Georgia, 2007.
- Cuadrado, Charo, Yolanda Díaz y Mercedes Martín, *Las imágenes en la clase de E/LE*, Madrid, Edelsa, 1999.
- Díaz Trivín, Jonathan, «El arte invisible en acción. Los cómics en la clase de ELE», Madrid, Departamento de Lengua Aplicadas, Universidad Antonio Nebrija, 2008.
- Escudero Medina, Consuelo, «Acercándonos a otros mundos. Propuesta de integración de dos géneros en la clase de ELE: la narrativa hispanoamericana y el cómic europeo», *Revista Foro de Profesores de ELE* (Universidad de Amberes), 2, 2006.
- Escudero Medina, Consuelo, «Un nuevo enfoque para la explotación del cómic en el aula de ELE», *Revista Foro de Profesores de ELE* (Universidad de Amberes), 3, 2007.
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, «El cómic como recurso didáctico en la educación primaria», *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 5, 2009, pp. 4-5.
- Fernández Herrera, Ana Rosario, «El cómic: un instrumento de motivación para la enseñanza de la historia en la E.S.O.», *Aula y Docentes*, 2001, pp. 183-190.
- Gravett, Paul, *Manga. La era del nuevo cómic*, Londres, Laurence King Publishing Ltd., 2004.

- Instituto Cervantes, *Centro Virtual Cervantes. Diccionario de términos clave de ELE*, Alcalá de Henares, Instituto Cervantes, 2012.
- Leontaridi, Eleni y Natividad Peramos Soler, «Muertos de risa: el cómic en la clase de ELE», en *III Jornadas de Formación del Profesorado de español*, Sofía, Instituto Cervantes de Sofía/Universidad Aristóteles de Salónica, 2011.
- Leung, Pato, *Manga! Manga!*, Standford Japan Center, 2005.
- Marimón Llorca, Carmen, *El texto dialogal*, Madrid, Excellence, 2007.
- Marimón Llorca, Carmen, *Análisis de textos en español. Teoría y práctica*, Alicante, Publicaciones Universidad de Alicante, 2008.
- Martín Camacho, Javier, «El humor y la dimensión creativa en la psicoterapia», *Psicodebate, Psicología, cultura y sociedad* (Buenos Aires), 6, pp. 45-58.
- Martínez Egido, José Joaquín y María Isabel Santamaría Pérez, *Curso de comunicación escrita: elaboración de informes técnicos y científicos*, Cefire, Elda, 2003.
- Moreno García, Concha, «El componente lúdico y la creatividad en la enseñanza de la gramática», *RedELE*, 0, Universidad Antonio Nebrija, 2004. [www.mec.es/redele/revista/pdf/moreno.pdf](http://www.mec.es/redele/revista/pdf/moreno.pdf).
- Nakazawa, Jun, «Development of manga literacy in children», en *Applied Developmental Psychology: Theory, Practice, and Research from Japan*, Information Age Publishing, 2005, cap. 2, pp. 23-42.
- Norris, Craig, «The global flow of manga and anime: the past, present and future», en *Cultural Flows with(in) a globalising Asia*, Melbourne, Monash University, 2002.
- Prado Aragonés, Josefina, «Aprender a narrar con el cómic», en *Comunicar*, 5, 1995, pp. 73-79.
- Rojas Gordillo, Carmen, «Diseño de actividades lúdicas para la clase de ELE sobre el tebeo español con materiales de Internet», en *X Seminario de dificultades específicas de la enseñanza del español a lusohablantes*, São Paulo, Consejería de Educación en Brasil, 2002, pp. 229-252.
- Ruh, Brian, «Creating amateur manga in the US: pedagogy, professionalism, and authenticity», *International Journal of Comic Art*, 7.2, 2005, pp. 375-394.
- Snauwaert, Erwin, «El cómic, un camino hacia la competencia intercultural: unas claves para América Latina», *Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza del español*, 27, 2011, pp. 4-10.