



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

PROPUESTA DE UN PROGRAMA DE INTERVENCIÓN: “*CRE- ARTE ES DIVERTIDO*”

Estudiante: Espadas Ruiz, Daniel

Tutora: Prof. D^a. Carmen Torres Bares
Dpto: Psicología

Junio, 2019

Índice

Resumen.....	3
Palabras clave.....	3
Abstract.....	3
Keywords	3
Introducción, conceptualización y justificación teórica del trabajo	4
Definición de conceptos asociados con la intervención.....	5
Conceptualización de humor.	5
Conceptualización de creatividad.	9
Justificación del diseño e implementación de la intervención.....	12
Revisión de programas de intervención previos: el programa de Chen et al. (2019)	14
Formulación de objetivos e hipótesis	16
Metodología	17
Participantes.....	17
Instrumentos de evaluación	18
Escala Multidimensional del Sentido del Humor.	18
Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes.	19
Procedimiento	20
Descripción del plan de intervención.	22
Cronograma.	28
Presupuesto orientativo de los costos de implementación del programa.	29
Resultados previstos y conclusiones finales	30
Referencias.....	32
Anexos	36
Anexo I: Escala Multidimensional del Sentido del Humor (MSHS).....	36
Anexo II: Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes (PIC-J)	39
Anexo III: Autorizaciones de colaboración y consentimiento informado.....	52
Anexo IV: Material adicional de las actividades del programa	55
Anexo V: Diagrama de flujo de los resultados de la búsqueda	58

Resumen

Son muchos los autores que desde hace décadas han estudiado las relaciones entre humor y creatividad. En este Trabajo de Fin de Máster se presenta un programa de intervención diseñado para ser aplicado en escuelas de arte u otros centros de enseñanzas artísticas y tiene como objetivo aumentar la creatividad de los participantes a través del entrenamiento en humor. Se comienza con una breve revisión teórica de los conceptos de creatividad y humor y un análisis de las relaciones entre ambos, para proseguir con el estudio de otros programas de intervención previos. Este programa de intervención se estructura en ocho sesiones distribuidas a lo largo de un mes en periodos de tiempo de una hora y consta de actividades tanto teóricas como prácticas destinadas al entrenamiento de la creatividad y el humor, esperando que éste último revierta de forma positiva en las calificaciones de las enseñanzas artísticas.

Palabras clave

Creatividad, humor, programa de intervención, enseñanzas artísticas, escuela de arte, entrenamiento en humor.

Abstract

For decades, many authors have studied the relationship between humor and creativity. This Master's Thesis presents an intervention program designed to be applied in art schools or other centers of artistic education, and aims to increase the creativity of participants through humor training. It begins with a brief theoretical review of the concepts of creativity and humor and an analysis of the relations between both, to continue with the study of other previous intervention programs. This intervention program is structured in eight sessions distributed over a month in periods of time of one hour and consists of both theoretical and practical activities aimed at training creativity and humor, hoping that the latter will positively revert in the grades of the artistic teachings.

Keywords

Creativity, humor, intervention program, artistic teachings, art school, humor training.

Introducción, conceptualización y justificación teórica del trabajo

Este Trabajo de Fin de Máster propone un programa de intervención en humor para mejorar la creatividad, estando expresamente diseñado para ser aplicado en escuelas de arte o centros de enseñanzas artísticas, si bien puede ser adaptado a cualquier otra institución educativa sin excesivas dificultades. El entrenamiento de la creatividad en las enseñanzas artísticas es algo fundamental para quienes las cursan, y su ausencia o presencia puede suponer una diferencia significativa en las calificaciones de los estudiantes. Un aspecto destacable de la creatividad es el relacionado con el humor (Holmes, 2007; Lang y Lee, 2010), una cuestión que se revisa de manera sistemática en el presente trabajo. Sobre la base de esta revisión se propone un programa de intervención que pretende de forma general aumentar las calificaciones de los participantes que dependen de la creatividad.

La razón de que este trabajo adopte la forma y estructura de un programa de intervención no es otra que la de pretender generar un documento que sirva de base para la implementación del programa que se expone, siendo respaldado por una base teórica consolidada. Son numerosos los autores que han investigado el estrecho vínculo que une el humor y la creatividad, encontrando todos ellos que el entrenamiento en humor consigue un incremento en la creatividad, independientemente de la edad y ocupaciones de las muestras estudiadas (Liébana-Aragón, 2014; Treadwell, 1970; Ziv, 1983). Resultaría sin lugar a dudas interesante plantear en un futuro este trabajo no ya como un programa de intervención, sino como un diseño de investigación para comprobar si los resultados obtenidos refrendan los hallazgos de estudios previos.

Para la elaboración de este documento en lo relativo a cuestiones de estilo se ha utilizado como directriz la normativa que establece el formato APA en su sexta edición (American Psychological Association, 2010). Dicho formato se ha empleado en títulos, citas, referencias, sangrías, tablas y figuras. La razón de uso del formato que propugna la Asociación de Psicología Americana es la de alcanzar unos estándares comunes en los documentos de cara a su posterior publicación en medios de carácter científico. De forma complementaria, se ha usado la guía docente de la asignatura “*Trabajo de Fin de Máster*” del Máster en Psicología Positiva de la Universidad de Jaén para el curso 2018-2019 como guía para diseñar la estructura de este documento. Dicha guía regula muchos otros aspectos de estilo a tener en cuenta tales como fuente, tamaño de letra, márgenes, interlineado, formato del texto, numeración de las páginas, extensión máxima y mínima y contenidos mínimos.

Para la obtención de artículos para fundamentar la parte teórica de este trabajo se ha consultado un amplio número de fuentes, siendo Google Académico el principal motor de búsqueda, elegido por su sencillez y por la accesibilidad gratuita a la mayoría de sus artículos. Otros dominios usados para la búsqueda de artículos también han sido Dialnet, APA PsycNET, Scielo, Science Direct, Redalyc y Scribd. También se han usado, para complementar la información, varios libros de distintas procedencias, siendo éstos encontrados o adquiridos en internet o en la biblioteca de la Universidad de Jaén en su mayoría. Muchas de las referencias y material se han obtenido a partir de la consulta del repositorio de búsqueda TAUJA. La búsqueda de material bibliográfico se ha realizado tanto en español como en inglés, sin otorgar especial prioridad a ninguno de los dos idiomas en el proceso. Con respecto a las citaciones secundarias hay que remarcar que han tratado de reducirse al mínimo, siendo un objetivo primordial la consulta de la fuente original. Sin embargo, esto no ha sido posible en todos los casos. Hay un artículo y un reducido número de libros que no han podido ser consultados debido a la imposibilidad de encontrarlos, muchos de ellos debido a su antigüedad. El diagrama de flujo correspondiente a la búsqueda de información puede consultarse en el Anexo V.

Este trabajo se estructura en tres apartados principales: introducción, conceptualización y justificación; metodología; y resultados. Estos apartados se subdividen a su vez en subapartados más específicos con el objetivo de dotar al documento de una estructura más fluida y organizada. En el primer apartado se puede encontrar una aproximación teórica a los conceptos tratados, así como el resultado de los estudios previos al respecto de la relación entre creatividad y humor. En el segundo apartado se puede encontrar una descripción completa del programa de intervención y de los participantes. Finalmente, en el tercer apartado se comentan los resultados esperados tras la aplicación del programa de intervención.

Definición de conceptos asociados con la intervención

El humor y la creatividad son los pilares claves para el diseño de este programa de intervención, por lo que se ha considerado necesario realizar una aproximación teórica a cada uno de estos conceptos. Son muchas las investigaciones que se han realizado acerca de las relaciones entre ambos (véase, por ejemplo, Edgar y Pryor, 2003) encontrándose con frecuencia una clara relación entre humor y creatividad. A continuación, se ofrece una conceptualización de los términos humor y creatividad para ayudar a entender mejor el *quid* de este documento.

Conceptualización de humor. En primer lugar y antes de proceder a definir lo que es el humor, es importante discernir entre este concepto y el concepto de sentido del humor, ya

que ambos conceptos son sustancialmente distintos. El humor es definido como la emoción de la hilaridad o como la cualidad que la provoca (Martin, 2008). Por su parte, el sentido del humor es una de las veinticuatro fortalezas humanas y hace referencia a la capacidad para experimentar o generar risa en pos de la obtención de un estado anímico positivo (Seligman, 2003). Para Larrauri (2010) la diferencia entre ambos radica en que el término humor hace referencia a la parte cómica de una situación, mientras que el sentido del humor se aplica al individuo y a las diferencias interpersonales. Este trabajo se centra exclusivamente en el concepto humor, y no en el de sentido del humor.

La forma en la que se define humor depende de la construcción que se haga del término. Se puede conceptualizar el humor en función de cómo se presenta, cómo llega o cómo cambia a quien lo recibe. El humor comprende el desarrollo del propio humor, los sentimientos de felicidad, el reconocimiento del humor, su apreciación, y la habilidad para usarlo (Warnars-Kleverlaan, Oppenheimer y Sherman, 1996).

La palabra “humor” tiene en nuestro idioma una gran cantidad de acepciones, no existiendo consenso entre los que estudian este constructo sobre cómo definir el humor ni la fenomenología asociada. Carbelo y Jáuregui (2006) atribuyen esta falta de acuerdo al fracaso de la ciencia, señalando de especial forma a la Psicología, a la hora de explicar el mecanismo de la risa.

Hay que indicar que entre las teorías que tratan de explicar el humor como resultado de una única causa, las más conocidas afirman que la estimulación de la risa se produce por sensaciones de superioridad, incongruencia o juego por parte del sujeto que la experimenta (Carbelo y Jáuregui, 2006). Carbelo (2007), por ejemplo, afirma que el humor depende de los recuerdos que tenemos del pasado y de las predicciones que hacemos del futuro, estando influido en gran medida por las emociones, la memoria y la personalidad. Este autor propone tres teorías que ayudan a explicar ciertos aspectos comunes al fenómeno del humor: la *teoría de la incongruencia*, teoría cognitivo perceptual donde se toma la sorpresa como la causa originaria del humor; la *teoría de la liberación*, teoría psicoanalítica que postula que el humor es una válvula de escape que ayuda a soportar la tensión que se sufre al estar reprimido; y la *teoría de la superioridad*, que postula que cuando un sujeto se ríe de los males ajenos se siente mejor y es más capaz de conseguir sus objetivos.

Toledo y Aparicio (2010) definen el humor como la capacidad para producir o experimentar la risa en pro de la obtención de un estado de ánimo óptimo en nosotros o en terceras personas. Por su parte, Labarca (2012) indica que, ya en 1963, Sigmund Freud definió

el humor como un mecanismo de alivio emocional que ayudaba al individuo a enfrentarse con las situaciones de presión.

Entre los autores que realizan una aproximación multidimensional al constructo del humor se encuentran Thorson y Powell (1993), quienes desarrollaron la Escala Multidimensional de Sentido del Humor (*Multidimensional Sense of Humor Scale, MSHS*) observando el humor desde seis perspectivas: habilidad para crear humor, los rasgos de juego del humor, usar el humor de forma interpersonal, apreciación del humor, aprobación del uso del humor y uso del humor como estrategia de afrontamiento. Estos autores entienden el humor como un conjunto de dimensiones interrelacionadas que se necesitan mutuamente para explicar y entender la complejidad de este constructo. No en vano muchos estudios analizan el humor enfatizando una u otra de estas dimensiones o componentes, como los cognitivos, motivacionales, emocionales o comportamentales. Luria, Baer y Kaufman (2019) recogen el Modelo de Confluencia de Procesos del Humor (*Confluence Model of Humor Process*) de Chen y Hsu (2006), que toma el humor como un proceso cognitivo, emocional y motivacional. Estos autores postulan que el proceso del humor comienza con la recepción del estímulo humorístico, dividiendo el receptor dicho estímulo en contenido humorístico (significado del estímulo) y estructura humorística (atributos del estímulo y características del mismo). Tras el reconocimiento del estímulo, se activan procesos cognitivos y emocionales/motivacionales en el individuo, analizando el contenido del mismo y las reacciones elicítadas. Finalmente, como consecuencia del proceso, se obtiene la respuesta al estímulo humorístico, que suele ser el sentimiento de relajación o placer, acompañado usualmente de risa o sonrisa. Por tanto, para estos autores, el humor es un proceso en el que convergen diferentes sistemas que lo hacen posible.

Larrauri (2010) define el humor como una propiedad que le es atribuida a aquellos materiales, situaciones o hechos que son calificados como humorísticos. Para Larrauri, el humor es una variable multidimensional que incluye aspectos cognitivos, emocionales, conductuales, psicofisiológicos y sociales. Los aspectos cognitivos son los procesos mentales subyacentes implicados en la detección y la creación de humor; los aspectos emocionales se relacionan con la hilaridad que el humor provoca en el individuo; los aspectos conductuales son las expresiones y efectos comportamentales que el humor genera; los aspectos psicofisiológicos son los patrones cerebrales y la variación en la producción de hormonas que el humor genera; finalmente, los aspectos sociales son los contextos en los que tiene lugar el humor y su uso como instrumento de comunicación interpersonal. En la misma línea, Martin, Puhlik-Doris,

Larsen, Gray y Weir (2003) afirman que el humor incluye cognición, emoción, comportamiento, respuesta psicológica e interacción social.

Hay autores que, al definir el humor, dejan a un lado aquellos tipos de humor considerados como hostiles y agresivos (que se considera que pueden dañar o molestar a terceras personas), centrándose únicamente en el humor positivo, definiéndose éste como aquel que busca provocar la risa sin ser a costa de los demás (Carbelo y Jáuregui, 2006). En este sentido, Martin et al. (2003) desarrollaron el Cuestionario de Estilos de Humor (*Humor Styles Questionnaire, HSQ*), que evalúa cuatro tipos de humor: humor afiliativo (consistente en la realización de bromas en un contexto lúdico), humor de autoafirmación (uso del humor como forma de afrontamiento de problemas), humor agresivo (humor relacionado con el uso del sarcasmo y la ironía y en ocasiones hostil hacia terceras personas) y humor de autodescalificación (relativo a usarse a uno mismo como objeto de humor). De entre estos cuatro tipos, el humor afiliativo y el humor de autoafirmación serían considerados como humor positivo, mientras que el humor agresivo y el humor de autodescalificación se consideran como humor negativo.

En la sociedad actual el humor se vincula, a menudo, con una falta de seriedad, si bien también se entiende como algo innegablemente necesario para nuestra especie, útil en educación y necesario para mejorar las relaciones sociales y la relación con uno mismo (López-Martínez, Sevilla-Moreno y Velandrino-Nicolás, 2010).

Una de las funciones más importantes del humor es sin duda la de generar la risa. La risa es una reacción biológica que emerge ante situaciones de tonalidad humorística, siendo una manifestación de la diversión e hilaridad del individuo. Hay diversos estudios que le atribuyen a la risa y al humor positivo beneficiosas propiedades para la salud, tanto para alcanzarla como para mantenerla (Nezu, Nezu y Blissett, 1988).

Carbelo y Jáuregui (2006) afirman que la risa es el único punto en común que los investigadores integrantes de la Sociedad Internacional para los Estudios del Humor (*International Society for Humor Studies*) toman como punto de partida para sus investigaciones. En efecto, una de las formas más comunes de definir el humor es la de usarlo para referirse a las diversas causas de la risa, sean éstas intencionales o no, conceptualizándose el humor como un estímulo que elicit la risa de un sujeto.

Paralelamente, Martin (2008) afirma que el humor cumple una importante función social, estando presente en todo tipo de interacciones, tanto de carácter lúdico como serias. Según este autor, el humor puede surgir prácticamente en cualquier situación en la que interaccionan los individuos, dada la naturaleza eminentemente social de este fenómeno.

Asimismo, añade que es necesario que además del contexto social también influyen los aspectos relacionados con la cognición y la percepción del ambiente, ocasionando como producto la respuesta emotiva acompañada de la respuesta conductual (la risa). De este modo, el humor mejora de las habilidades cognitivas y sociales del individuo que lo usa. El simple hecho de experimentar humor dota a las personas de una mayor flexibilidad cognitiva, lo que se relaciona con el desarrollo de una capacidad de resolución de problemas más creativa y un aumento en las estrategias de planificación y organización, entre otros aspectos. En este sentido, el autor afirma que una de las principales consecuencias derivadas del uso del humor es el aumento del pensamiento creativo (Martin, 2008). En la misma línea se pronuncian autores como Torres-de Sánchez (2009), quien enfatiza que la experiencia del humor promueve un pensamiento flexible y divergente y facilita el pensamiento creativo, considerando al humor como un activador de dicho pensamiento. Ambas consideraciones ponen de manifiesto la estrecha relación entre humor y creatividad.

Conceptualización de creatividad. Al ser la creatividad un fenómeno de enorme complejidad, no hay duda de que se encuentra modelada por un sinfín de experiencias evolutivas, educativas y/o sociales, y que por lo tanto se expresa de muchas formas diferentes en un gran número de áreas. Se trata de un rasgo o capacidad presente en mayor o menor medida en todas las personas, que nos define como seres humanos y nos diferencia de otros animales, y que se puede desarrollar mediante el entrenamiento (Esquivias-Serrano, 2004; Vecina-Jiménez, 2006).

Según Mitjás (1995; citado en Esquivias-Serrano, 2004) existen más de cuatrocientas definiciones de creatividad, generalmente relacionadas con el momento histórico y el contexto cultural en el que se propusieron. A pesar de esta variedad, en todas ellas están presentes la novedad, la aportación y los procesos cognitivos subyacentes.

Hablar de creatividad es algo complejo, principalmente debido a la abstracción que es intrínseca al propio concepto. La mayoría de los trabajos que existen al respecto de la creatividad son simples recopilaciones de ideas subjetivas, o por el contrario tan específicos que no son aplicables a la mayor parte de los sujetos. No en vano Popper (1965) llega a afirmar que la propia subjetividad implícita en la creatividad hace de ésta algo poco menos que incognoscible para la ciencia. Pese a esto, la necesidad de estudiar algo que está presente en todos los aspectos de la vida es innegable. La Psicología se ha interesado por este constructo desde que Guilford (1950) imparte una conferencia ante la Asociación Americana de Psicología llamada “*Creatividad*”. En dicha conferencia, el autor habló acerca de la creatividad y las

relaciones existentes entre ésta y las capacidades intelectuales superiores, provocando un gran auge en los estudios de la misma en las décadas posteriores. Años más tarde, Guilford (1967) plantea una teoría relativa a los factores comunes en la evaluación de la creatividad, para delimitar los componentes de la misma. Según este autor, la creatividad surge de la unión del pensamiento convergente con el pensamiento divergente. Se define el pensamiento convergente como aquel conocimiento adquirido previamente mediante la memorización, y el pensamiento divergente como la aplicación novedosa de todo ese conocimiento previo, afirmando que la creatividad no puede darse sin la existencia de ambos. Guilford establece, además, que para la medición de la creatividad se han de tener en cuenta sus tres componentes fundamentales, siendo estos la fluidez (capacidad de producción de ideas, palabras, etc.), la flexibilidad (capacidad de emitir respuestas de un amplio número de categorías distintas, y de modificar y dar respuestas variadas) y la originalidad (capacidad de dar respuestas estadísticamente poco frecuentes, sorprendidas y aun así acertadas). Esta teoría es el punto de inicio de muchas otras de diferentes autores hasta nuestros días.

En la década de los ochenta, Amabile (1982) decide optar por abandonar la búsqueda de los criterios objetivos perfectos para definir la creatividad y decide en su lugar usar otros, subjetivos, pero a su juicio, más fiables. De este modo, Amabile (1983) propone una definición de creatividad en función del criterio de los observadores:

Un producto o respuesta es creativa en el momento en el que observadores apropiados, de forma independiente, están de acuerdo en que lo es. Observadores apropiados son aquellos familiarizados con el dominio en el que el producto se ha creado o la respuesta se ha articulado (p. 359).

En la misma publicación, Amabile (1983) ofrece otra definición de la creatividad basada en la utilidad de la respuesta creativa en tanto en cuanto ésta es capaz de ofrecer soluciones novedosas:

Un producto o respuesta será juzgado como creativo en la medida en la que sea novedoso, apropiado, útil o valioso a la hora de dar respuesta a un problema dado y la tarea en cuestión sea heurística, más que algorítmica (p. 360).

Por su parte, Marina (1993; citado en Vecina-Jiménez, 2006) afirma que crear es inventar posibilidades, aludiendo de nuevo a que entre los animales sólo los humanos somos

capaces de lograr tal proeza, debido a que no nos encontramos limitados a las acciones determinadas por nuestros instintos y a que nos planteamos metas más elevadas. En la misma línea, Edelman (1987; citado en Vecina-Jiménez, 2006) postula que el cerebro humano se construye de forma creativa a sí mismo, haciendo de esta capacidad algo vital y manifestando que artistas, científicos y otros profesionales no han hecho sino explotar una capacidad presente en todos los seres humanos.

Para Csikszentmihalyi (1996), la creatividad es una capacidad que posee el cerebro humano para construir cosas nuevas y originales, pudiendo manifestarse de maneras muy diversas y en contextos diferentes, y mejorando entre otras cosas la calidad de vida.

Runco y Sakamoto (1999) definen la creatividad como una de las conductas humanas más complejas, estando influida por las experiencias sociales, evolutivas y educativas que experimenta el individuo y manifestándose de diversas formas en múltiples áreas. Estos autores perciben también la creatividad como algo complejo, y afirman que no se puede conocer a los individuos estudiando únicamente sus procesos cognitivos de forma aislada, puesto que estos individuos siempre se encuentran en un contexto, por lo que hay que estudiar también su interacción con el entorno.

Monreal (2000; citado en Araya, 2005) indica que, en las primeras investigaciones sobre la creatividad, la palabra que más se usó como sinónimo de la misma fue “genialidad”, seguida de otros términos con connotaciones similares, como “originalidad”, “inventiva”, “productividad”, etc. Según este autor, pese a que se lleva trabajando en esta temática desde los años cincuenta del siglo pasado, sigue sin existir una unificación en la definición del constructo. Además, el autor manifiesta que el término creatividad es aplicable tanto a personas como a procesos o productos, llegando incluso a ser aplicables a entornos.

Tratando de buscar una definición simplificada que obtuviese un elevado consenso por parte de la comunidad científica, Vecina-Jiménez (2006) define la creatividad como una forma de cambio. Afirma que los humanos por una parte son reacios a los cambios, mientras que por otra los valoran y acogen, fluctuando de un extremo al otro tratando de adaptarse de la mejor forma posible a ellos. Aplicado a la creatividad, esto da como resultado un aprecio hacia la misma, pero sin desproporciones: se sabe que la creatividad es adaptativa y que introduce mejoras en nuestras actividades de corte intelectual, pero siempre sobre una firme base de estabilidad y conocimiento validado y socialmente aceptado.

La mayor parte de los investigadores que estudian la creatividad en la actualidad la consideran como un constructo multidimensional, centrándose en tres líneas de investigación fundamentales: creatividad como proceso, creatividad como producto y creatividad como

combinación de factores (Corbalán-Berná, 2008). Tal y como recoge Araya (2005) el proceso creativo consta de una secuencia de pasos dirigidos a dirimir un problema cuando aparece una nueva idea que da solución al problema.

En relación con lo anterior, son varios los autores que defienden que el humor es un proceso creativo (cumpliendo con las características de flexibilidad, originalidad y fluidez postuladas por Guilford en 1967), habiéndose estudiado ampliamente las relaciones entre los constructos de creatividad y humor y existiendo evidencias científicas que lo refrendan. Dichas evidencias se revisan en el siguiente apartado.

Justificación del diseño e implementación de la intervención

Cuando se tratan de unir la creatividad y el sentido del humor hay dos tipos de aproximaciones: aquellas que tratan el humor como un tipo especial de creatividad; y las que consideran que creatividad y humor son procesos independientes pero que mantienen algún tipo de relación (Liébana-Aragón, 2014). Con independencia de estas consideraciones, existe el consenso de que la incongruencia, la novedad y la sorpresa están presentes tanto en el humor como en la creatividad, de modo que ambos propician un cambio de enfoque hacia una nueva forma de interpretar la realidad. Estas similitudes explican por qué a menudo se considera el humor como una forma de creatividad, y por qué muchos instrumentos que pretenden medir la creatividad incluyen ítems que evalúan el humor (Besemer y Treffingher, 1981). No en vano autores como Murdock y Ganim (1993) afirman que el humor es una subdivisión de la creatividad.

En contraposición, también existe un buen número de autores que defienden que, pese a tener rasgos comunes, creatividad y humor son dos cosas distintas. Este es el caso de O'Quin y Derks (1997; citado en Liébana-Aragón, 2014), quienes prueban la existencia de una correlación significativa entre medidas de sentido del humor y capacidades creativas, de manera que los sujetos que tienen más sentido del humor tienden a ser más creativos. Los autores postulan, sin embargo, que la relación entre humor y creatividad está mediada por la influencia de la variable inteligencia.

Se han postulado dos formas posibles en las que el sentido del humor puede influir en la creatividad: mediante la facilitación del pensamiento flexible y divergente a través del análisis de las incongruencias humorísticas; y a través de la reducción de los estados de tensión y ansiedad que el uso del humor genera en quien lo usa (Belanger, Kirkpatrick y Derks, 1998; Isen, Daubman y Nowicki, 1987).

El rol fundamental que desempeña el humor como promotor de la creatividad ha sido verificado de forma experimental en diversos estudios. Treadwell (1970), por ejemplo, realizó un experimento en el que pidió a los participantes que crearan títulos para series de dibujos, encontrando que aquellos títulos que habían sido juzgados como más divertidos por los jueces estaban fuertemente relacionados con aquellos que habían obtenido las puntuaciones más altas en los tests de creatividad.

Por su parte, Ziv (1983) hipotetizó que una atmósfera de humor facilitaba el surgimiento del pensamiento divergente, y para probarlo expuso a un grupo de estudiantes a dibujos divertidos y películas, tras lo cual les aplicó los Tests de Pensamiento Creativo de Torrance (*Torrance Tests of Creative Thinking*, Torrance, 1974; citado en Ziv, 1983). Los resultados indicaron que el grupo expuesto al material humorístico obtuvo puntuaciones significativamente más altas en este test que aquellos participantes que fueron asignados al grupo control y que no tuvieron experiencia con humor.

Isen, Johnson, Mertz y Robinson (1985) compararon la creatividad de un grupo de sujetos expuesto a películas humorísticas (usando el Test de Asociaciones Remotas -*Remote Associates Test*-, Mednick, 1962; citado en Isen et al., 1985), con la de un grupo control, comprobando que el primer grupo mostró respuestas más creativas en el test. Los autores argumentaron que este aumento en la creatividad fue propiciado por la hilaridad generada por la experiencia humorística, enfatizando así la importancia de la dimensión emocional del humor y su impacto sobre la creatividad (Isen, 2003).

Holmes (2007) analizó la relación entre humor, creatividad y relaciones sociales en el ámbito laboral, observando que el humor mejoraba la camaradería entre los compañeros y aumentaba la creatividad en el puesto de trabajo, un resultado también obtenido por Lang y Lee (2010). Estos últimos autores enfatizan el papel fundamental que tiene el “humor liberador”, que es aquel que ayuda a deshacerse de las viejas mentalidades acogiendo a otras nuevas, promoviendo así la creatividad. Por el contrario, “controlar el humor” se refiere a reprimirlo en aras de controlar el comportamiento de la gente, lo cual se relaciona con un descenso de los niveles de creatividad.

Chang, Chen, Hsu, Chan y Chang (2015) investigaron la relación entre creatividad y estilo de humor en una muestra de más de mil doscientos adolescentes taiwaneses. Con este fin emplearon el Cuestionario de Estilos de Humor (*Humor Styles Questionnaire*) para evaluar y clasificar el sentido del humor; la sección de dibujo creativo del Nuevo Test de Pensamiento Creativo (*New Test of Creative Thinking*) para medir el potencial creativo; y el Paquete de Evaluación de la Creatividad (*Creativity Assesment Packet*) para medir curiosidad,

imaginación, complejidad y toma de riesgos en los participantes. Los resultados mostraron que, independientemente del estilo de humor empleado, los sujetos con mayores puntuaciones en humor obtenían también mayores puntuaciones en los tests de creatividad.

En relación con el ámbito educativo, existen evidencias indicativas de que la mera exposición al humor aumenta la creatividad, lo que a su vez mejora la capacidad de resolución de problemas y aumenta rendimiento académico (Martin, 2008). En este sentido, Sevilla-Moreno y López-Martínez (2009) afirman que el humor ayuda a motivar el estudio, mejora las estrategias de afrontamiento y promueve la búsqueda de soluciones alternativas, propiciada por el uso del pensamiento divergente que requiere el humor. Esta argumentación permite plantear la idea de que la potenciación de la creatividad a través del humor puede tener resultados óptimos en contextos educativos, una idea que ha sido demostrada a través de la aplicación de programas de intervención como el que se revisa a continuación.

Revisión de programas de intervención previos: el programa de Chen et al. (2019)

Para demostrar la influencia del humor en la creatividad, Chen, Chen y Roberts (2019) elaboraron un programa de entrenamiento en humor y analizaron su impacto en la creatividad de participantes de diferentes edades.

Participaron en el estudio 20 estudiantes y 35 adultos que fueron asignados al grupo experimental; y 35 estudiantes y 35 adultos que conformaron el grupo control. Todos los sujetos recibieron mediciones pretest y posttest. El programa de entrenamiento se construyó sobre la base de tres pilares básicos: el fortalecimiento de las creencias positivas vitales, la ampliación del repertorio de humor y el incremento de la sensibilidad a los meta-mensajes y de las habilidades del humor.

En relación con el primero de los pilares, el programa tuvo como objetivo aumentar la apertura mental de los participantes y hacerlos menos juiciosos, capaces de aceptar la incertidumbre, disfrutar de la imaginación, de la posibilidad de cambio y de recibir favorablemente las nuevas ideas, siendo divertidos e infantiles, apartando los pensamientos tóxicos y siendo libres así de relajarse. Para conseguir este objetivo se instruyó sobre la naturaleza del humor y sus funciones sobre la cognición, así como sus beneficios psicológicos y sociales, a través de la realización de charlas y otras actividades similares.

Con el objetivo de enriquecer el repertorio de humor de los participantes, se hizo leer a los participantes material relacionado con el humor: bromas, chistes, noticias graciosas, etc. Además, se les pidió que elaboraran guiones humorísticos con el fin de desarrollar sus habilidades de humor.

Finalmente, para aumentar la sensibilidad a los meta-mensajes y las habilidades humorísticas, se realizaron conferencias con material sobre exageración y expresiones divertidas, dobles significados y elementos ambiguos, etc. Enseñar estrategias para mejorar la cognición del humor tiene como objetivo el desarrollo de las creencias vitales positivas, un aumento del repertorio humorístico y un incremento en la práctica de las habilidades humorísticas. También se enseñó a los participantes a diferenciar entre el humor bueno y el humor malo y se les animó a reír siempre que tuvieran oportunidad, sin restricciones.

Para medir el sentido del humor y la creatividad de los participantes se usaron distintos instrumentos de evaluación. Así, para medir el humor se empleó la Escala Multidimensional de Sentido del Humor (*Multidimensional Sense of Humour Scale, MSHS*; Chen y Chen, 2005; citado en Chen et al., 2019). Por su parte, la creatividad fue analizada utilizando el Nuevo Test de Pensamiento Creativo (*New Test of Creative Thinking*; Wu et al., 1998; citado en Chen et al. 2019) y el Paquete de Evaluación de Creatividad (*Creativity Assessment Packet*; Williams, 1980). Los autores entrevistaron a los estudiantes sobre sus sentimientos después de cada clase, y a los adultos se les aplicó el Cuestionario de Experiencia de Vida Creativa (*Creative Life Experience Questionnaire*; Wu et al., 1996; citado en Chen et al. 2019). La duración del programa de entrenamiento en humor fue de entre 30 y 36 horas, y todos los integrantes del grupo experimental completaron el programa satisfactoriamente.

Los resultados obtenidos en este estudio indicaron que la aplicación del programa de entrenamiento en humor aumentó las puntuaciones obtenidas en humor en el grupo experimental en comparación con el grupo control, si bien las diferencias entre ambos grupos dependieron del tipo de participante (estudiante vs adulto): los estudiantes del grupo experimental mostraron cambios con respecto a los estudiantes del grupo de control en aspectos tales como lidiar con el humor, tendencia a la risa, comprensión del humor, creación humorística, actitud hacia el humor y uso del humor en situaciones interpersonales, puntuando de forma significativamente superior. Por su parte, en adultos los cambios significativos con respecto a los adultos del grupo de control aparecieron en las puntuaciones referentes a lidiar con el humor, tendencia a la risa, creación del humor, uso del humor en situaciones interpersonales y actitud hacia el humor. No se encontraron diferencias significativas en cuanto a comprensión del humor en adultos.

En relación con las puntuaciones obtenidas en creatividad, los resultados del *New Test of Creative Thinking* mostraron un aumento en el pensamiento creativo que fue significativamente mayor en el grupo experimental en comparación con el control. En concreto, los estudiantes del grupo experimental mejoraron en frecuencia verbal, fluidez en las figuras,

originalidad de las figuras y elaboración de las figuras, sin mostrar cambios significativos en flexibilidad verbal originalidad verbal y flexibilidad en figuras respecto a los estudiantes del grupo de control. Por su parte, los adultos del grupo experimental mejoraron fluidez verbal, flexibilidad verbal, fluidez en las figuras y flexibilidad en las figuras, sin mostrar cambios significativos en originalidad y elaboración de figuras con respecto a los adultos del grupo de control. En disposición creativa no se encontraron diferencias significativas entre el grupo experimental y el de control ni en adultos ni en estudiantes.

Con respecto las entrevistas que se realizaron durante el transcurso del entrenamiento, el 90% de los estudiantes indicaron que el entrenamiento hizo sus pensamientos y comportamientos más creativos y los volvió más curiosos que antes; el 84% manifestó encontrarse más dispuesto a correr riesgos, y el 95% afirmó que el entrenamiento en humor había aumentado su creatividad. Según los resultados del *Creative Life Experience Questionnaire*, los adultos mostraron más eventos creativos en sus vidas después del entrenamiento en humor, e informaron de un cambio en su estilo de vida y de mayor apertura mental.

Sobre la base de estos resultados, los autores concluyen que tener experiencias relacionadas con el humor, o participar en la generación del mismo, hace que las personas adopten un estilo de humor más positivo y que acaben mostrando una mejora de la creatividad, redundando también en una mejora en la percepción subjetiva de sus vidas cotidianas, haciendo que éstas sean valoradas como más interesantes (Chen et al., 2019).

Formulación de objetivos e hipótesis

La revisión de la literatura científica referente a la relación entre humor y creatividad pone de manifiesto la existencia de una estrecha relación entre ambos procesos psicológicos, y apunta a que un entrenamiento en humor puede favorecer el desarrollo de la creatividad de los individuos. Esta conclusión, con base en evidencia empírica, justifica la realización de este trabajo de fin de máster, que tuvo como objetivo fundamental desarrollar un programa de intervención dirigido a mejorar la creatividad, a través del entrenamiento en humor, en alumnos de una escuela de arte. Este objetivo general se desglosa en una serie de objetivos específicos, dado que la aplicación del programa pretende conseguir en los participantes (a) una mejora en medidas de creatividad; (b) en medidas de humor; y (c) en las calificaciones obtenidas en la materia de Dibujo Artístico II respecto a la materia de Dibujo Artístico I.

Se parte de las siguientes hipótesis, basadas a su vez en la revisión de la literatura especializada:

1. El humor tiene componentes relacionados con la creatividad (Besemer y Treffingher, 1981).
2. La creatividad implica, en algunas ocasiones, utilizar la creación de humor (Isen, Daubman y Nowicki, 1987).
3. El entrenamiento en habilidades relacionadas con el humor mejora la creatividad (Chen et al. 2019).
4. Los contenidos que se desarrollan en la materia de Dibujo Artístico II implican el entrenamiento en competencias relacionadas con la creatividad (Real Decreto 1105, 2014).

Sobre la base de estas hipótesis, se establecieron como predicciones que la aplicación de un programa de entrenamiento en humor mejoraría las puntuaciones de los participantes en humor y creatividad, así como las calificaciones obtenidas en la materia de Dibujo Artístico II, cuando dichos participantes fueran comparados en estas medidas con los participantes asignados al grupo control.

Metodología

El presente programa de intervención está diseñado para ser aplicado en escuelas de arte u otros centros de enseñanzas artísticas. En los siguientes apartados serán descritos tanto los participantes como los instrumentos de evaluación, así como el procedimiento.

Participantes

Las escuelas de arte y otros centros de formación artística son instituciones educativas que comprenden diversos tipos de enseñanzas regladas en el estado español. Generalmente suelen comprender al menos bachillerato de artes, teniendo muchos de estos centros ciclos de grado medio, ciclos de grado superior o enseñanzas artísticas superiores, todos ellos relacionados de alguna forma con la expresión artística (Escuela de Arte José Nogué, 2019). En este estudio se propone un programa de intervención a aplicar únicamente en los estudiantes del bachillerato de artes, dado que la creatividad es algo fundamental y necesario para sus estudiantes que revierte de forma directa en las calificaciones de algunas de las asignaturas que cursan, como el Dibujo Artístico I y II (Real Decreto 1105, 2014).

En concreto, los participantes seleccionados serán aquellos matriculados en el segundo curso de esta modalidad de estudios, siendo requisito imprescindible que cursen la asignatura Dibujo Artístico II durante el presente curso y que hayan cursado previamente Dibujo Artístico I en el año académico anterior (Ley Orgánica 8, 2013). Se ha elegido esta asignatura dado que entre las competencias de evaluación de la misma se tiene muy en cuenta la creatividad, y por lo tanto puede resultar una medida de evaluación objetiva muy interesante. Será requisito también que los participantes tengan entre 16 y 17 años en el momento en el que inicien el segundo curso de bachillerato. Los participantes pertenecerán la mitad a cada sexo y habrán de ser voluntarios. Participarán en este programa de intervención un total de 32 estudiantes.

A los sujetos les será aplicada una medición pretest de humor y creatividad, tras la cual serán asignados a los grupos experimental y de control. Los sujetos se asignarán a los grupos procurando repartirlos para que las puntuaciones obtenidas en la medición pretest se dividan de la forma más equitativa posible, a fin de que en ambos grupos existan puntuaciones similares. También se tendrán en cuenta para esta asignación las notas obtenidas en la asignatura Dibujo Artístico I, procurando de igual forma que los sujetos con buenas y malas notas se encuentren similarmente distribuidos entre ambos grupos.

Instrumentos de evaluación

Se emplearán dos instrumentos de evaluación, uno para el humor y otro para la creatividad, además de las calificaciones obtenidas por los participantes en las asignaturas de Dibujo Artístico I y II, a fin de valorar si la intervención ha sido exitosa.

Escala Multidimensional del Sentido del Humor. La Escala Multidimensional del Sentido del Humor (*Multidimensional Sense of Humor Scale, MSHS*) fue diseñada por Thorson y Powell (1993) en inglés y adaptada al castellano para la población española por Carbelo (2006; Anexo I).

En 1993, Thorson y Powell postulan que el humor tiene seis dimensiones y diseñan un instrumento para tratar de medirlo. Este instrumento (*MSHS*) tenía 24 ítems que comprendían cuatro dimensiones: producción humorística (capacidad de generar humor), uso del humor para enfrentar la vida (uso del humor para superar los malos momentos), reconocimiento y apreciación del humor (habilidades y capacidades de una persona para valorar las aportaciones del humor a su vida) y actitud hacia el humor y su uso (referido al uso del humor en contextos sociales; Leal-Soto, Ferrer-Urbina, Parra-Rodríguez y Soto-Vega, 2014). La escala de Thorson

y Powell obtiene un alfa de Cronbach de 0,89 en cuanto a fiabilidad como instrumento de medida, obteniendo puntuaciones similares incluso en estudios transculturales.

La adaptación de Carbelo (2006) consta de 24 ítems, estando 18 de ellos redactados de forma positiva y los 6 restantes de forma negativa con la intención de reducir el sesgo de respuestas fijas. Los ítems se responden con una escala tipo Likert de cinco grados que oscila entre 0 (muy en desacuerdo) y 4 (muy de acuerdo), puntuándose los ítems negativos de forma inversa. Estos ítems miden tres dimensiones: la habilidad personal para hacer uso del humor, el uso del humor como mecanismo para controlar la situación y la valoración y actitud hacia el humor. Esta adaptación tiene un alfa de Cronbach de 0,88.

Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes. La Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes (*PIC-J*; Artola, Barraca, Martín, Mosteiro, Ancillo y Poveda, 2008) evalúa las facetas de la creatividad en jóvenes de 12 a 17 años (Anexo II).

La Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes forma parte de la batería de pruebas PIC (*PIC-N*, *PIC-J* y *PIC-A*), presentando todas ellas una estructura similar y midiendo todas ellas la creatividad verbal, la creatividad gráfica y la creatividad general. Esta prueba tiene un tiempo de realización aproximado de unos 45 minutos. La consistencia interna de *PIC-J* arroja un alfa de Cronbach de 0,85 (Artola et al., 2008).

En el desarrollo de la prueba se tienen en cuenta las siguientes variables: fluidez (capacidad del sujeto para obtener tantas ideas como le sea posible), flexibilidad (capacidad del sujeto para generar un amplio abanico de respuestas de temáticas muy diversas), originalidad (capacidad del sujeto para tener ideas diferentes a lo establecido), elaboración (capacidad del sujeto para profundizar en las ideas), título (capacidad del sujeto para generar una frase sorpresiva y relacionada con el dibujo) y detalles especiales (capacidad del sujeto para hacer uso de detalles creativos en el dibujo; Lozano-Santos y García-Ramírez, 2014). La prueba (al igual que las restantes de la batería) se compone de cuatro partes (juegos), midiendo tres de ellas la creatividad verbal y la cuarta la creatividad gráfica.

El primer juego consiste en mostrar al participante un dibujo, pidiéndole que imagine lo que ocurre en la escena y animándole a expresar su imaginación al máximo. Esto permite evaluar la facilidad para producir ideas y la fluidez, así como la producción divergente de unidades semánticas.

El segundo juego consiste en que, siéndole presentado un objeto al participante, éste habrá de decir todos los usos reales o imaginarios que se le ocurran del mismo. Esto permite

evaluar la capacidad del sujeto de producir varias ideas diferentes, su flexibilidad y su originalidad narrativa.

El tercer juego consiste en presentar una situación irreal y fantasiosa al participante y pedirle que se imaginase qué pasaría si esa condición se diese. Esto permite medir la fluidez, la flexibilidad y la originalidad narrativa (Lozano-Santos y García-Ramírez, 2014).

El cuarto juego consiste en presentar al participante dibujos incompletos que éste habrá de completar de la forma más original que le sea posible y posteriormente ponerle un título interesante. Esto permite medir originalidad gráfica, capacidad de generar detalles especiales, y capacidad de elaborar títulos relacionados con el dibujo.

Para su corrección se ha de calcular primeramente la puntuación de fluidez en los cuatro juegos. Posteriormente se han de calcular las puntuaciones de originalidad en los tres primeros juegos. Seguidamente hay que calcular las puntuaciones de originalidad narrativa en los juegos 2 y 3, para continuar con el cálculo de las puntuaciones del cuarto juego. Finalmente, se han de calcular las puntuaciones directas de creatividad narrativa, gráfica y general y cotejarlas con la tabla de percentiles (Artola et al., 2008). Las respuestas de los sujetos se evalúan en base a unos listados de respuestas que se encuentran en el cuaderno de corrección del PIC-J, siendo las respuestas menos comunes puntuadas con mayor puntuación (Anexo II).

Procedimiento

Este programa de intervención adopta la forma de un diseño cuasi experimental, debido a que la asignación de los sujetos a los distintos grupos (experimental y control) no se debe a la influencia del azar, sino a las puntuaciones que éstos obtengan en la medición pretest y a sus calificaciones en la asignatura de Dibujo Artístico I. Esto significa que el programa detallado en el siguiente apartado solo se aplicará a los sujetos que formen parte del grupo experimental; sin embargo, las distintas mediciones (pretest, posttest y seguimiento) serán aplicadas a todos los sujetos participante indistintamente del grupo al que pertenezcan. Mientras el grupo experimental recibe la intervención, el grupo de control se reunirá en idénticos horarios para recibir un taller de lectura.

En primer lugar, se concertará una entrevista con la dirección del centro con el objetivo de informar del programa de intervención que se pretende llevar a cabo para pedirles su autorización y colaboración en el desarrollo de la intervención y la cesión de los espacios necesarios. Dicha entrevista habrá de ser concertada con la suficiente antelación a la fecha en que se pretenda iniciar el programa de intervención para asegurarse que se respetan los trámites burocráticos existentes a fin de cumplimentar correctamente el programa y cerciorarse de que

se cumplen las garantías éticas necesarias. Dicha entrevista se concertará con no menos de tres meses de antelación respecto a la fecha fijada de inicio del programa. La misiva para concertar cita con la dirección del centro está disponible en el Anexo III.

Tras esto, a los voluntarios que se presten a formar parte del experimento y cumplan los requisitos se les hará firmar una hoja de consentimiento informado para participar en el experimento, haciendo constar por escrito su aceptación de participación. Al ser todos menores de edad deberán traer cumplimentada una autorización firmada por sus padres o tutores legales, además de firmar la hoja de consentimiento informado (Anexo III).

Una vez recopiladas las autorizaciones y consentimientos informados pertinentes, se procederá a realizar una reunión grupal con los sujetos participantes y los tutores legales de los mismos a fin de ofrecerles información al respecto del programa de intervención.

Tras esto, en la fecha fijada se realizará una evaluación pre-test a todos los sujetos que participen en el experimento, y en función de los resultados obtenidos y de las calificaciones de la asignatura Dibujo Artístico I, serán asignados a los grupos experimental o de control, tal y como se ha mencionado anteriormente.

Los componentes del grupo experimental recibirán el programa de intervención. Este programa consta de un total de diez sesiones distribuidas a lo largo de cinco semanas a razón de dos sesiones por semana. La duración de cada sesión será aproximadamente de una hora. Estas sesiones tendrán lugar los martes y los jueves en los espacios temporales y localizaciones que tenga a bien asignarnos el centro. En idéntico horario, el grupo de control recibirá un taller de lectura en un aula separada.

Tras la aplicación del programa al grupo experimental, se realizará una medición post-test a los sujetos tanto del grupo experimental como a los sujetos del grupo de control y se observará si las puntuaciones de los sujetos del grupo experimental han mejorado de forma significativa respecto de las de los sujetos del grupo de control. Esta comparación se hará mediante el uso de la *prueba t para muestras independientes*, adoptando un criterio de significación estadística de $p < 0.05$.

Seis meses después de la medición posttest se realizará la medición de seguimiento para ver si los resultados del programa de intervención se han mantenido a lo largo del tiempo. Esta medición se aplicará tanto al grupo de control como al grupo experimental y tiene idénticas características a las señaladas para la medición post-test.

Cuando el año académico finalice, se recogerán las calificaciones obtenidas por los sujetos en la asignatura Dibujo Artístico II a fin de compararlas con las calificaciones de la

asignatura Dibujo Artístico I y con las puntuaciones obtenidas en ella por los sujetos del grupo de control frente a los del grupo experimental.

Descripción del plan de intervención. En este apartado se muestran las actividades agrupadas por sesiones, así como la duración estimada y una breve descripción de las mismas, todo ello en formato de ficha técnica. El material adicional o complementario a las actividades aquí expuestas puede consultarse en el Anexo IV.

Sesión 1	
<i>Actividad 1: Introducción del programa y presentación grupal</i>	40 min.
El psicólogo-monitor entregará a cada uno de los dieciséis participantes la mitad de un folio con el que deberán confeccionar un cartel. Recibirán instrucciones de poner en el cartel tanto su nombre como algún dibujo que les resulte gracioso y/o que consideren que les representa. Se darán diez minutos para que los participantes confeccionen sus carteles de forma individual. Transcurrido este tiempo (se espera que todos los participantes hayan finalizado la confección de sus carteles) se iniciará una ronda de presentaciones, donde cada participante hablará sobre sí mismo, presentándose y comentando su cartel y los dibujos que ha puesto en él. Cada participante hablará un tiempo aproximado de un minuto para su presentación. El monitor también se presentará y confeccionará su propio cartel. Tras la ronda de presentaciones, en el tiempo restante, el monitor explicará brevemente las características del programa que los participantes van a recibir a lo largo de las próximas cinco semanas. Objetivos: (1) Fomentar la unión del grupo y el conocimiento mutuo, (2) facilitar las relaciones sociales, (3) y ofrecer una primera toma de contacto con el programa de intervención. Materiales: Hojas de papel, material de pintura variado (bolígrafos, rotuladores, ceras, etc.).	
<i>Actividad 2: Brainstorming</i>	15 min.
Se pedirá a los participantes que se sienten en el suelo en corro, y se les pedirá que ofrezcan sus propias definiciones de humor y de creatividad. Se abrirá un breve debate entre ellos hasta alcanzar definiciones consensuadas, haciendo hincapié en los aspectos definitorios comunes que ofrecen. El monitor hará las veces de moderador del debate. Objetivos: (1) Ver el conocimiento que tienen los participantes respecto al contenido del programa, (2) guiarlos en una dirección adecuada en caso de estar errados.	

<i>Actividad 3: ¡Candy-candy para todos!</i>	5 min.
Esta es una dinámica transversal a todo el programa. Se informará a los participantes de que sus acciones durante el transcurso del programa serán premiadas. Para premiarse se tendrá en cuenta el contenido humorístico de las mismas, así como su creatividad (a criterio del monitor). Objetivos: (1) Incentivar la participación activa en el programa por parte de los sujetos, (2) animarles a emitir respuestas más afines a lo que se pretende. Materiales: Bolsa de caramelos.	

Sesión 2	
<i>Actividad 4: ¡Que te rías!</i>	15 min.
Se pedirá a los participantes que cuenten chistes delante del grupo. Objetivos: (1) Fomentar el humor, (2) romper el hielo de cara a las sesiones y actividades posteriores. Materiales: No será necesario ningún material para el desarrollo de esta actividad.	
<i>Actividad 5: Breves bases teóricas</i>	35 min.
Se ofrecerá a los participantes una breve introducción teórica tanto del humor como de la creatividad, detallando los puntos más importantes de cada una de las fortalezas. Esta información se presentará en formato PowerPoint. Se dejará claro que durante el programa se usará únicamente el humor positivo. Tras esto, se comparará lo recientemente aprendido con las definiciones propuestas en la actividad 2. Objetivos: (1) Acercar los principios teóricos del humor y la creatividad a los participantes, (2) dotarles de una mejor comprensión del funcionamiento de estas dos fortalezas. Materiales: Proyector con su correspondiente ordenador y presentación PowerPoint.	
<i>Actividad 6: ¡Espartanos...!</i>	10 min.
Los participantes se podrán de acuerdo y elegirán un grito de guerra que usarán al iniciar y al acabar cada sesión desde este punto en adelante. Dicho grito de guerra deberá ser de carácter humorístico. Objetivos: (1) Incentivar la flexibilidad, (2) incentivar la creación de humor. Fuente: Liébana-Aragón (2014).	

Sesión 3	
<i>Actividad 7: Érase una vez...</i>	45 min.
Se dará la instrucción a los participantes de que formen grupos de cuatro integrantes. Cada grupo dispondrá de un diccionario, de bolígrafos y de un par de folios. Deberán abrir el diccionario al azar y apuntar la primera palabra que vean un total de ocho veces. Una vez que tengan las ocho palabras seleccionadas, tendrán que construir una historia que integre estas palabras y que sea de contenido humorístico. La longitud de las historias no deberá exceder las dos caras. Para esto se les otorgará un tiempo máximo de 20 minutos. Trascurrido este tiempo, un integrante de cada uno de los grupos deberá leer ante el resto de los participantes la historia que han construido. El resto de grupos votarán la historia que les parezca más graciosa tras haberlas escuchado todas. Objetivos: (1) Trabajar la originalidad, (2) trabajar el sentido del humor Materiales: Un par de folios por equipo, material de escritura y un diccionario por equipo.	
<i>Actividad 8: Secuestrado</i>	15 min.
Se dividirá a los participantes en dos grupos de igual número de componentes, debiendo cada grupo elegir a un representante para esta actividad. El representante se sentará en una silla, y se les dará instrucciones al resto de participantes de que deben hacer reír al representante del equipo rival sin tocarle, usando cualquier medio que tengan a su disposición. Ganará el equipo que primero logre hacer reír al representante del equipo rival. Cuando esto ocurra, se cambiará a la persona que estaba en la silla por otra. Objetivos: (1) Trabajar el humor, (2) trabajar la originalidad. Materiales: Un par de sillas.	

Sesión 4	
<i>Actividad 9: Piedra, papel y... pintura</i>	15 min.
Se dividirá a los participantes en dos equipos de idéntico número de componentes. Ambos grupos formaran dos filas enfrentadas, quedando de tal forma que los primeros de cada línea queden cara a cara. Los primeros de cada fila jugarán al clásico juego “piedra, papel y tijeras”. Aquel que gane dispondrá de treinta segundos para pintar la cara del contrario con pintura para caras como mejor crea conveniente. Cuando hayan transcurrido esos treinta segundos, ambos se colocarán al final de sus colas dando inicio a una nueva ronda. Esto se repetirá tantas veces como se requiera. Objetivos: (1) Entrenar la capacidad de detalles especiales, (2) entrenar el humor.	

Materiales: Pintura para caras.	
<i>Actividad 10: Desde el principio</i>	45 min.
A cada uno de los participantes les será entregada una hoja de papel tamaño A4 con una figura simple impresa. Deberán a partir de esa figura simple generar un dibujo más complejo y de carácter humorístico. Para realizar esto se les darán 35 minutos, tras los cuales se procederá a realizar una votación de los cinco mejores dibujos que serán expuestos en los paneles del centro. Objetivos: (1) Fomentar el humor, (2) fomentar la flexibilidad, (3) fomentar la originalidad. Materiales: Folios tamaño A4 con el dibujo básico impreso y material de pintura.	

Sesión 5	
<i>Actividad 11: Malditos mentirosos</i>	10 min.
Para la realización de esta actividad se pedirán de entre los participantes a cuatro voluntarios. El monitor sacará a estos voluntarios del aula y se les darán instrucciones de decir una verdad o una mentira graciosa al grupo. Puede ser cualquier cosa, una pequeña anécdota, un dato curioso, una pequeña historia inventada... El objetivo del resto del grupo es descubrir si los voluntarios mienten o dicen la verdad en sus respectivas historias. Objetivos: (1) Fomentar la originalidad, (2) fomentar el humor, (3) fomentar la fluidez.	
<i>Actividad 12.1: Cineforum parte 1 “Ocho apellidos vascos”</i>	50 min.
Se proyectará la película “Ocho apellidos vascos” (Agustín, Barrois, Salazar-Simpson y Martínez-Lázaro, 2014) pidiendo a los participantes que se tomen nota de las situaciones y momentos humorísticos que ocurren en la película para un posterior debate. Objetivos: (1) Aprender a identificar situaciones de humor, (2) favorecer el pensamiento divergente. Materiales: Proyector y pantalla.	

Sesión 6	
<i>Actividad 12.2: Cineforum parte 2 “Ocho apellidos vascos”</i>	45 min.
Se proyectará la película “Ocho apellidos vascos” (Agustín, Barrois, Salazar-Simpson y Martínez-Lázaro, 2014) pidiendo a los participantes que se tomen nota de las situaciones y momentos humorísticos que ocurren en la película para un posterior debate. Objetivos: (1) Aprender a identificar situaciones de humor, (2) favorecer el pensamiento divergente.	

Materiales: Proyector y una pantalla.	
<i>Actividad 13: Puesta en común tras cineforum</i>	15 min.
Tras la actividad anterior, se procederá a realizar un debate sobre las anotaciones que han tomado respecto a los momentos humorísticos de la película. El monitor ejercerá de moderador.	
Objetivos: (1) Observar el uso del humor en la actividad anterior.	

Sesión 7	
<i>Actividad 14: Puedo prometer y prometo</i>	30 min.
Se dividirá a los participantes en cuatro grupos y cada uno de ellos deberá preparar a un candidato y una pequeña campaña política, para lo que se les darán diez minutos. El objetivo es que cada grupo presente a su candidato y este trate de ganar tantos votos como pueda haciendo promesas ridículas, ilusorias y exageradas, en tono cómico. Cada candidato expondrá su campaña por cinco minutos.	
Objetivos: (1) Fomentar la flexibilidad, (2) fomentar la fluidez, (3) fomentar el humor.	
Materiales: Papel y material de escritura.	
<i>Actividad 15: Singstar party – Rumbo a Eurovisión</i>	30 min.
Se dividirá a los participantes en cuatro grupos. Cada grupo recibirá una papeleta con un tema escrito en ella. Teniendo presente el tema (que versará sobre contenido humorístico) los participantes deberán hablar de él adaptándose a la canción que prefieran. Para componer una letra acorde al ritmo les serán dados veinte minutos. Los diez minutos restantes serán repartidos equitativamente para que cada equipo cante su canción.	
Objetivos: (1) Fomentar la fluidez, (2) fomentar la capacidad de título, (3) fomentar la originalidad, (4) fomentar el humor.	
Materiales: Papel y material de escritura, papeletas.	

Sesión 8	
<i>Actividad 16: ¡Por favor... píntame un cordero!</i>	25 min.
A los participantes se les mostraran las famosas imágenes de “El Principito” (de Saint-Exupery, 1951) de la caja con el cordero y la boa comiéndose al elefante, y se les pondrá en contexto de lo que representan por si alguno no lo conociese. Tras esto se les pedirá que hagan algo similar, algo que disfrace un dibujo en otro con los objetos que les serán entregados en papeletas. Se les pedirá que traten de hacerlo humorístico. Para esto se les	

darán 15 minutos, tras los cuales cada participante mostrará al resto brevemente su dibujo explicando lo que es.

Objetivos: (1) Fomentar la capacidad de detalles especiales, (2) fomentar el humor, (3) fomentar la elaboración.

Materiales: Folios y material de pintura, papeletas con los diferentes objetos a pintar e impresiones de las láminas de ejemplo.

<i>Actividad 17: Marvel vs. DC</i>	20 min.
------------------------------------	---------

Los participantes se dividirán en dos grupos. Cada grupo deberá diseñar un superhéroe con sus respectivos superpoderes y su historia (lo que incluye dibujarlo y redactar al menos un texto breve hablando sobre su vida y poderes), tratando de que sea lo más gracioso y/o absurdo posible. Para realizar esta tarea, los grupos dispondrán de diez minutos. Los otros diez minutos restantes servirán para presentar el superhéroe al total de la clase.

Objetivos: (1) Fomentar el humor, (2) fomentar la capacidad de detalles, (3) fomentar la elaboración.

Materiales: Folios y material de pintura y escritura.

<i>Actividad 18: Batalla de arte</i>	15 min.
--------------------------------------	---------

Los participantes se dividirán en dos equipos. Un representante de cada equipo saldrá a la pizarra y tratará de pintar lo que le digan sus compañeros con los ojos vendados. El resto de participantes les darán instrucciones para pintar desde atrás, sin poder nombrar exactamente aquello que han de pintar (p.ej.: dibuja un círculo). Los objetos a pintar se seleccionarán al azar de entre los escritos en las papeletas que se les entregarán.

Objetivos: (1) Fomentar el humor, (2) fomentar la originalidad, (3) fomentar la flexibilidad.

Materiales: Pañuelos u otras prendas de ropa, tiza y una pizarra.

Sesión 9	
<i>Actividad 19: La carga-cajada</i>	25 min.
Cada participante escribirá en un trozo de papel una anécdota, dibujo cómico, chiste, etc. y lo meterá en una caja de cartón. Cuando todos los participantes hayan depositado sus papeles, el monitor los irá sacando y mostrando a todos los participantes uno a uno. Los participantes deberán tratar de adivinar quién es el autor de cada papel.	
Objetivos: (1) Fomentar el humor.	
Materiales: Caja de cartón, folios y material de escritura.	
<i>Actividad 20: Ésta es mi palabra</i>	25 min.

Cada participante deberá inventar una palabra y atribuirle un significado. Para esto tendrán diez minutos. Luego deberán exponer su palabra ante el resto de la clase. Se premiarán las palabras que resulten más cómicas o con significados más graciosos.

Objetivos: (1) Fomentar el humor, (2) la capacidad de generar títulos, (3) fomentar la fluidez, (4) fomentar la flexibilidad.

Materiales: Folios y material de escritura.

<i>Actividad 21: El álbum de la risa</i>	10 min.
--	---------

Los participantes recibirán instrucciones para recopilar todo el contenido humorístico que encuentren (sea en redes sociales, revistas, periódicos) y unificarlo todo en un álbum fotográfico o en un cuaderno que cada uno deberá aportar. Se les animará a hacerlo día a día.

Objetivos: (1) Fomentar el uso, disfrute y apreciación del humor.

Materiales: Un álbum por participante, o en su defecto un cuaderno o similar.

Tarea para casa: Practicar esto día a día en sus vidas cotidianas.

Sesión 10	
<i>Actividad 22: Debate final</i>	30 min.
Los participantes tendrán un debate guiado sobre lo que les ha parecido el programa, que han aprendido de él, qué les ha aportado, etc. Asimismo, también harán sugerencias de mejora para próximas ediciones del programa. El monitor hará las veces de moderador.	
Objetivos: (1) Conocer qué han aprendido los participantes.	
<i>Actividad 23: Despedida y clausura del programa</i>	30 min.
Pequeña charla cooperativa, guiada por el monitor, donde recordará la importancia del uso del humor y la creatividad día a día y los beneficiosos que estos son. Agradecer la colaboración y buena disposición de los participantes.	
Objetivos: (1) Incentivar el uso de la creatividad y el humor en las múltiples facetas de las vidas diarias de los participantes.	

Cronograma. Se refleja en la figura que prosigue la distribución de las sesiones de intervención en el calendario, así como otros eventos relevantes para el correcto desarrollo del programa. De ahí se desglosa que el psicólogo trabajará un total de 13 horas en el aula (10 horas dedicadas a las sesiones y 3 a pasar los cuestionarios a los participantes) (Figura 1).

3 meses previos						
Reunión con la dirección del centro y tramitación burocrática						
Semana 0						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Recogida de autorizaciones y consentimientos				Pretest		
Semana 1						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	Sesión 1		Sesión 2			
Semana 2						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	Sesión 3		Sesión 4			
Semana 3						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	Sesión 5		Sesión 6			
Semana 4						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	Sesión 7		Sesión 8			
Semana 5						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	Sesión 9		Sesión 10			
Semana 6						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	Post-test					
6 meses después						
Medición de seguimiento						

Figura 1. Cronograma de ejecución e implementación del programa de intervención.

Presupuesto orientativo de los costos de implementación del programa. A continuación, se ofrece un desglose económico de la estimación presupuestaria que conllevaría la implementación de este programa.

El presupuesto aproximado para implementar el programa (Tabla 1) asciende a un total de 1970,57 euros. Este presupuesto ha sido diseñado contando con que hay que comprar todos los materiales desde cero, pero podría ser más bajo si el centro donde se desarrolle el programa

prestase parte del material de que dispone. El precio de algunos productos como la bolsa de caramelos, los diccionarios, etc. se ha estimado consultando en Amazon.

Tabla 1.

Relación presupuestaria

Concepto	Unidades	Precio unitario	Total
Fotocopias consentimiento informado	32	0,03	0,96
Fotocopias autorizaciones parentales	32	0,03	0,96
Test PIC-J (pack de 25, con manual)*	1	98,57	98,57
Test PIC-J (pack de 25)*	3	79,56	238,68
Fotocopias MSHS de Carbelo (2006)	96	0,03	2,88
Hora de trabajo de psicólogo en aula	13	60,00	780,00
Hora de trabajo de psicólogo en corrección	7	60,00	420,00
Hora monitor taller de lectura (gr. control)	13	25,00	325,00
Paquete de folios A4 (250)	1	2,14	2,14
Bolsa de caramelos (800 gr)	1	6,75	6,75
Diccionario	4	18,27	73,08
Pintura para caras	1	16,95	16,95
Material impreso actividad 10	16	0,03	0,48
Material impreso actividad 15	1	0,03	0,03
Material impreso actividad 16	3	0,03	0,09
Pañuelo	2	1	2,00
Caja de cartón	1	2	2,00
Total			1970,57

*Conceptos unitarios que se venden en pack. Todas las cantidades monetarias están expresadas en euros. Los precios han sido consultados en distintas webs de referencia.

Resultados previstos y conclusiones finales

Con la aplicación de este programa de intervención se espera que los sujetos del grupo experimental obtengan puntuaciones significativamente más elevadas en la medición post-test de creatividad y humor que aquellas que habían obtenido en la misma medición en el pre-test. Asimismo, se espera también que el incremento de las puntuaciones en los test de los sujetos que integran el grupo experimental sea significativamente mayor que la de aquellos sujetos que integran el grupo de control. Se espera, además, que el aumento de la creatividad promovido

por el entrenamiento en humor redunde de forma positiva en las calificaciones obtenidas por los participantes del grupo experimental en la asignatura Dibujo Artístico II, respecto a su predecesora Dibujo Artístico I y respecto a lo que obtenga el grupo control, cumpliendo así con los objetivos y la hipótesis previamente establecidos.

Este programa, respecto al programa de recogido por Chen et al. (2019), es mucho más simple, siendo por lo tanto mucho más sencilla su aplicación. La cualificación requerida al psicólogo-monitor del programa puede ser menor sin que ello perjudique al desarrollo del mismo. Por otra parte, este programa está adaptado al público objetivo: gente joven que cursa estudios en una escuela de artes, por lo que es más apropiado para nuestro propósito.

Por otra parte, este programa cuenta con una serie de carencias que se deberían tener en cuenta. En primer lugar, se ha optado por usar los test de creatividad de la batería PIC, pertenecientes a TEA Ediciones, lo cual encarece mucho el precio de implementación del programa. Podría resultar económicamente interesante usar otro tipo de tests que fuesen más baratos e igualmente confiables.

Conviene tener en cuenta que al tratarse de un estudio sobre una población muy concreta es posible que se diese una gran atrición. Esto se debe a que muchos estudiantes al finalizar su ciclo de estudios podrían marchar, perdiéndose sus resultados para la medición de seguimiento.

Otra posible limitación podría ser la disponibilidad del centro. Al ser este un trabajo eminentemente teórico se ha presupuesto la colaboración del centro sin reservas, sin embargo, es posible que esto realmente no fuese así.

Para la mejora de este programa podría resultar útil la participación de un segundo psicólogo de apoyo para la implementación del programa, aunque esto encarecería el precio de forma significativa.

Pese a que la relación entre humor y creatividad se viene estudiando desde hace mucho tiempo, no son muchos los programas de intervención aplicados en jóvenes que se pueden encontrar al respecto. Podría resultar interesante en un futuro continuar profundizando en esta línea de investigación. Asimismo, sería también interesante comprobar las relaciones existentes entre creatividad y bienestar subjetivo, ya que varias investigaciones sobre el humor apuntan a la gran influencia que tiene éste sobre el bienestar subjetivo (Martin, 2008).

Referencias

- Agustín, A., Barrois, G., Salazar-Simpson, G. (productores) y Martínez-Lázaro, E. (director) (2014). *Ocho apellidos vascos* [cinta cinematográfica]. España: Lazonafilms.
- Amabile, T.M. (1982). Social psychology of creativity: A consensual assessment technique. *Journal of Personality and Social Psychology*, 43, 997-1013.
- Amabile, T.M. (1983). The Social Psychology of Creativity: A Componential Conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(2), 357-376.
- American Psychological Association (2010). *Publication Manual of the American Psychological Association* (6th Ed.). Washington DC: American Psychological Association.
- Araya, Y.C. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Actualidades investigativas en educación*, 5(1), 1-30.
- Artola, T., Barraca, J., Martín, C., Mosteiro, P., Ancillo, I. y Poveda, B. (2008). *PIC-J, Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes*. Madrid: TEA Ediciones.
- Belanger, H.G., Kirkpatrick, L.A. y Derks, P. (1998). The effects of humor on verbal and imaginal problem solving. *Humor: International Journal of Humor Research*, 11(1), 21-31.
- Besemer, S.P. y Treffingher, D.J. (1981). Analysis of creative products: Review and synthesis. *Journal of Creative Behavior*, 15, 158-178.
- Carbelo, B. (2006). *Estudio del sentido del humor: validación de un instrumento para medir el sentido del humor, análisis del cuestionario y su relación con el estrés* (tesis doctoral). Universidad de Alcalá, Alcalá de Henares, España.
- Carbelo, B. (2007). *El humor en relación con el paciente: una guía para profesionales de la salud*. Barcelona: Elsevier.
- Carbelo, B. y Jáuregui, E. (2006). Emociones positivas: humor positivo. *Papeles del psicólogo*, 27(1), 18-30.
- Chang, J.H., Chen, H.C., Hsu, C.C., Chan, Y.C. y Chang, Y.L. (2015). Flexible humor styles and the creative mind: Using a typological approach to investigate the relationship between humor styles and creativity. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 9(3), 306-312.
- Chen, C.H., Chen, H.C. y Roberts, A.M. (2019). Why humor enhances creativity from theoretical explanations to an empirical humor training program: Effective “ha-ha”

- helps people to “a-ha”. En S. Luria, J. Baer y J. Kaufman (Eds.), *Creativity and humor* (pp. 83-108). San Diego: Elsevier.
- Corbalán-Berná, J. (2008). ¿De qué se habla cuando hablamos de creatividad? *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales-Universidad Nacional de Jujuy*, (35), 11-21.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Perennial.
- De Saint-Exupery, A. (1951). *El principito*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- Edgar, B., y Pryor, B. (2003). Cognitive processing, creativity, apprehension, and the humorous personality. *North American Journal of Psychology*, 5, 31-46.
- Escuela de Arte José Nogué (2019). Recuperado el 28 de abril de 2019, de <https://www.escueladeartejosenogue.es/>.
- Esquivias-Serrano, M.T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista digital universitaria*, 5(1), 1-17.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444–454.
- Guilford, J.P. (1967) *The nature of human intelligence*. Nueva York: McGraw Hill.
- Holmes, J. (2007). Making humour work: Creativity on the job. *Applied Linguistics*, 28(4), 518-537. Disponible en <https://doi.org/10.1093/applin/amm048>.
- Isen, A.M. (2003). Positive affect as a source of human strengths. En L.G. Aspinwall y U.M. Staudinger (Eds.), *A psychology of human strengths: Fundamental questions and future directions for a positive psychology* (pp. 179-195). Washington DC: American Psychological Association.
- Isen, A.M., Daubman, K.A. y Nowicki, G.P. (1987). Positive affect facilitates creative problem solving. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, 1122-1131.
- Isen, A.M., Johnson M.M.S., Mertz, E. y Robinson, G.F. (1985). The influence of positive affect on the unusualness of word associations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, 1122-1131.
- Labarca, C.M. (2012). Sentido del humor en el adulto mayor. *Telos, Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales* 14(3), 400-414.
- Lang, C.J. y Lee, C.H. (2010). Workplace humor and organizational creativity. *The International Journal of Human Resource Management*, 21(1), 46-60. Disponible en <https://doi.org/10.1080/09585190903466855>.
- Larrauri, B.G. (2010). Una ventana abierta al sentido del humor en el aula. *Tándem: Didáctica de la educación física*, 32, 7-24.

- Leal-Soto, F., Ferrer-Urbina, R., Parra-Rodríguez, R. y Soto-Vega, P. (2014). Estructura factorial de la escala (multi)dimensional de sentido del humor en profesores chilenos. *Interciencia*, 39(10), 727-731.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), Boletín Oficial del Estado (BOE). 10 de diciembre de 2013.
- Liébana-Aragón, C. (2014). *El sentido del humor en el aula: Diseño, aplicación y evaluación de un programa de intervención* (tesis doctoral). Universidad de Valladolid, Valladolid, España.
- López-Martínez, O., Sevilla-Moreno, A. y Velandrino-Nicolás, A.P. (2010). Fortalezas positivas: el sentido del humor en alumnos universitarios. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 189-200.
- Lozano-Santos, D. y García-Ramírez, J.M. (2014). La imaginación en menores de contextos educativos marginados. *Reidocrea* 3(31), 261-266.
- Luria, S., Baer, J. y Kaufman, J. (2019). *Creativity and humor*. San Diego: Elsevier.
- Martin, R.A. (2008). *La psicología del humor: un enfoque integrador*. Madrid: Orión.
- Martin, R.A., Puhlik-Doris, P., Larsen, G., Gray, J. y Weir, K. (2003). Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: Development of the humor styles questionnaire. *Journal of Research in Personality*, 37, 48-75.
- Murdock, M.C. y Ganim, R.M. (1993). Creativity and humor: Integration and incongruity. *Journal of Creative Behavior*, 27(1), 57-70.
- Nezu, A.M., Nezu, C.M. y Blissett, S.E. (1988). Sense of humor as a moderator of relation between stressful events and psychological distress: A prospective analysis. *Journal of Personality and social Psychology*, 54, 520-525.
- Popper, K.R. (1956). *The logic of scientific discovery*. New York: Basic Books.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Boletín oficial del estado, 3, de 3 de enero de 2015, Madrid, España [recuperado el 16 de julio de 2019]. Disponible en: <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>.
- Runco, M.A. y Sakamoto, S.O. (1999). Experimental studies of creativity. En R.J. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity* (62-92). Nueva York: Cambridge University Press.
- Seligman, M. (2003). *La auténtica felicidad*. Barcelona: Ediciones B.
- Sevilla-Moreno, A. y López-Martínez, O. (2009). Educación y humor: Una intervención positiva en adolescentes. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 323-329.

- Thorson, J.A. y Powell, F.C. (1993). Development and validation of a multidimensional sense of humor scale. *Journal of Clinical Psychology*, 49(1), 13-23.
- Toledo, M. y Aparicio, V.G. (2010). El humor desde la psicología positiva. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 111-117.
- Torres-de Sánchez, H. (2009). El humor y su impacto en la creatividad. *Multiciencias*, 9(3), 296-302.
- Treadwell, Y. (1970). Humor and creativity. *Psychological Reports*, 26, 55-58.
- Vecina-Jiménez, M.L. (2006). Creatividad. *Papeles del psicólogo*, 27(1), 31-39.
- Warnars-Kleverlaan, N., Oppenheimer, L. y Sherman, L. (1996). To be or not to be humorous: Does it make difference? *Humor: International Journal of Humor Research*, 9(2), 117-141.
- Williams, F.E. (1980). *Creativity assessment packet*. Nueva York: DOK.
- Ziv, A. (1983). The influences of humorous atmosphere on divergent thinking. *Contemporary Educational Psychology*, 8, 413-421.

Anexos

Anexo I: Escala Multidimensional del Sentido del Humor (MSHS)

En este apartado se encuentra la Escala Multidimensional del Sentido del Humor tanto en su versión original como en su adaptación al español.

Multidimensional Sense of Humor Scale					
	0	1	2	3	4
I'm regarded as something of a wit by my friends.					
I can say things in such a way as to make people laugh.					
My clever sayings amuse others.					
People look to me to say amusing things.					
I use humor to entertain my friends.					
I'm confident that I can make other people laugh.					
Other people tell me that I say funny things.					
Sometimes I think up jokes or funny stories.					
I can often crack people up with the things I say.					
I can ease a tense situation by saying something funny.					
I can actually have some control over a group by my uses of humor.					
Humor helps me cope.					
Uses of wit or humor help me master difficult situations.					
Coping by using humor is an elegant way of adapting.					

Trying to master situations through use of humor is really dumb.					
Humor is a lousy coping mechanism.					
Uses of humor help to put me at ease.					
I can use wit to help adapt to many situations.					
I appreciate those who generate humor.					
I like a good joke.					
Calling somebody a “comedian” is a real insult.					
I dislike comics.					
People who tell jokes are a pain in the neck.					
I’m uncomfortable when everyone is cracking jokes.					

Figura 2. Multidimensional Sense of Humor Scale (Thorson y Powell, 1993).

Escala Multidimensional del Sentido del Humor MSHS					
	0	1	2	3	4
1.- A veces invento chistes o historias graciosas					
2.- El uso de chistes o del humor me ayuda a dominar situaciones difíciles					
3.- Sé que puedo hacer reír a la gente					
4.- No me gustan las lecturas tipo “cómic”					
5.- La gente dice que cuento cosas graciosas					
6.- Puedo usar chistes para adaptarme a muchas situaciones					
7.- Puedo disminuir la tensión en ciertas situaciones al decir algo gracioso					

8.- La gente que cuenta chistes es insoportable					
9.- Sé que puedo contar las cosas de tal modo que otras personas se rían					
10.- Me gusta un buen chiste					
11.- Denominar a alguien “cómico” es un insulto					
12.- Puedo decir las cosas de tal manera que la gente se ría					
13.- El humor es un pobre mecanismo para hacer frente a la vida					
14.- Aprecio a la gente con humor					
15.- La gente espera que yo diga cosas graciosas					
16.- El humor me ayuda a hacer frente a la vida					
17.- No me siento bien cuando todo el mundo está contando chistes					
18.- Mis amigos me consideran chistoso					
19.- Hacer frente a la vida mediante el humor es una manera elegante de adaptarse					
20.- Tratar de dominar situaciones mediante el uso del humor es estúpido					
21.- En un grupo puedo controlar la situación contando un chiste					
22.- Usar el humor me ayuda a relajarme					
23.- Uso el humor para entretener a mis amigos					
24.- Mis dichos graciosos entretienen a otras personas					

Figura 3. Escala Multidimensional del Sentido del Humor, MSHS (Carbelo, 2006).

Anexo II: Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes (PIC-J)

En este anexo se recoge mediante imágenes la prueba PIC-J, así como su corrección.



Figura 4. Imagen del juego 1 del PIC-J (Artola et al., 2008).

PIC-J

Prueba de Imaginación Creativa para jóvenes Ejemplar

JUEGO N.º 1.

Fíjate bien en la lámina que aparece en la página anterior. Tu tarea consiste en imaginar todo aquello que podría estar ocurriendo en esa escena. Escribe todo lo que se te ocurra. Ten en cuenta que en este juego no existen respuestas correctas o incorrectas, así que pon en marcha tu imaginación y fantasía y procura poner muchas ideas.

Ejemplo: «Es una aventura en un lago».

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____

Figura 5. Juego 1 del PIC-J (Artola et al., 2008).

JUEGO N.º 2

Haz una lista de todas las cosas para las que podría servir **un tubo de goma**. Piensa en cosas interesantes y originales. Apunta todos los usos que tú le darías aunque sean imaginados. Puedes utilizar el número y tamaño que tú quieras.

Ejemplo: «**Como tubería para el agua**».

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____

Figura 6. Juego 2 del PIC-J (Artola et al., 2008).

JUEGO N.º 3

Imagínate y contesta lo que tú crees que pasaría si ocurriese lo que dice esta frase: ¿Qué ocurriría si de repente, el suelo se volviera elástico?

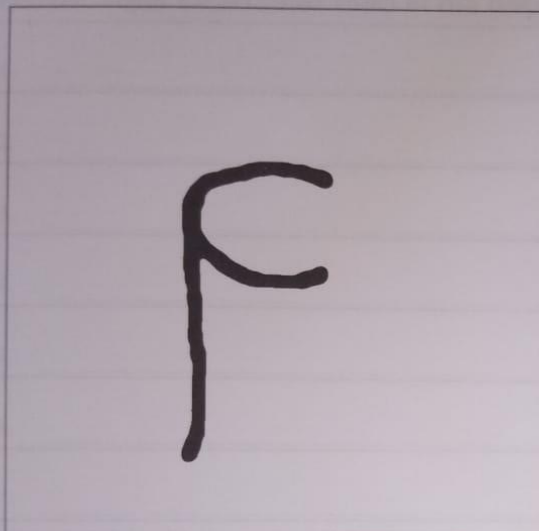
Ejemplo: «Que estaríamos todo el día botando».

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____

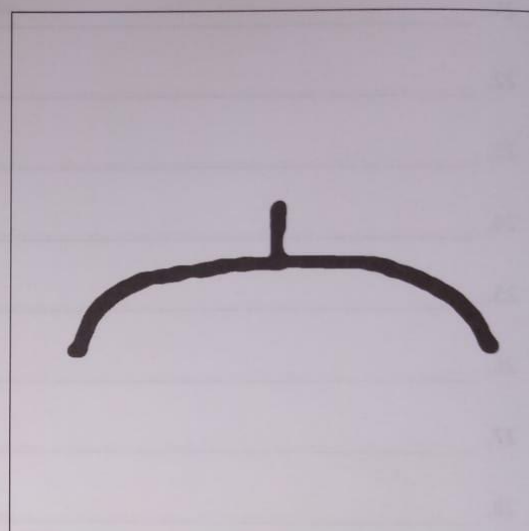
Figura 7. Juego 3 del PIC-J (Artola et al., 2008).

JUEGO N.º 4

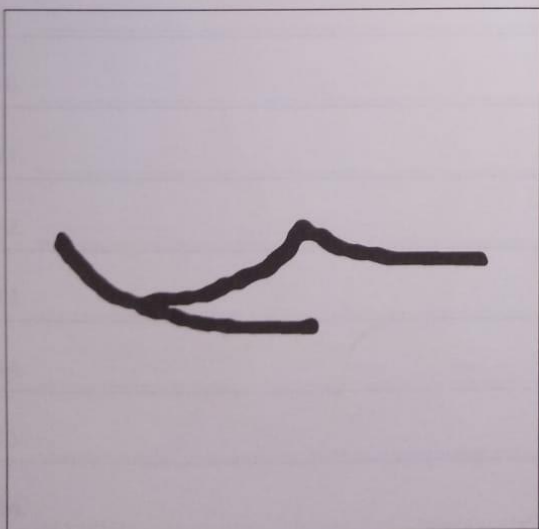
En esta página puedes ver unos dibujos incompletos. Intenta completarlos haciendo con ellos un dibujo tan original que a nadie más se le hubiera ocurrido. Después pon un título interesante a cada uno de los dibujos.



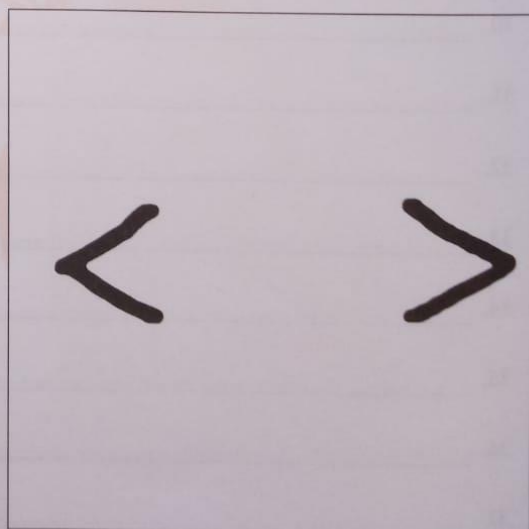
1. _____



2. _____



3. _____



4. _____

Figura 8. Juego 4 del PIC-J (Artola et al., 2008).

JUEGO 1

Fluidez: ☐

Flexibilidad: ☐

Categorías	Frec.	Categorías	Frec.
1. Referencias a acciones que puede o no realizar el chico : está buscando algo en el agua, está limpiando un pincel, está haciendo ondas, no está pescando...		13. Lugar donde se desarrollan los hechos (descripción física del contexto geográfico): es un bosque, lago, playa, montaña, es un país que conozco, es la zona norte de España...	
2. Referencias a acciones que puede o no realizar la chica : está mirando a otro lado, está avisando a alguien que está en el coche, no está corriendo...		14. Referencias a la época o momento en que tienen lugar los hechos (época histórica, estación del año, duración de los hechos...): es primavera, ocurrió el verano pasado, llevan una semana en la isla...	
3. Referencias a acciones conjuntas que pueden realizar o no los dos personajes : están pescando, están buscando un tesoro...		15. Descripción de la situación : hace calor, va a haber una tormenta, está anocheciendo, hay mucho ruido, hay mucha basura, hay mucho silencio...	
4. Referencias a acciones que impliquen interacción entre los dos personajes : está diciéndole que meta más el palo, que mire al otro palo del agua, está acariciándole la espalda, le está advirtiéndole del peligro...		16. Detalles relacionados con objetos presentes en la lámina : el maletín es viejo, el zapato no es de niño, el coche es rojo, la rama está seca...	
5. Referencias a acciones que pueden realizar o no otros humanos o no humanos : les han robado el coche, les han tirado la bota al lago, se los ha tragado el lago, las ranas se los han comido...		17. Referencias a personas que no están presentes en la lámina : hay un hombre observándoles, hay un muerto en la orilla, una señora les espera en el coche...	
6. Aspecto externo de los personajes (aspecto físico, vestimenta, estatura, color de pelo): es atractivo, son altos, son rubios, llevan ropa de campo...		18. Referencias a animales que no están presentes en la lámina : hay un pez, hay ranas, hay pájaros...	
7. Estado físico, psicológico, emocional o moral de los personajes : están tristes, desconfían, están angustiados, son generosos, son unos cotillas, les gusta el riesgo...		19. Referencias a objetos o elementos que no están presentes en la lámina : hay un cuchillo en el fondo del lago, hay un avión observándoles...	
8. Deseos, intenciones, pensamientos de los personajes : le gustaría que le prestasen más atención, desearía encontrar un tesoro, quiere pescar un pez, piensa que están en peligro...		20. Referencia a cualquier aspecto que tenga que ver con el misterio, algo tenebroso, asesinato, desapariciones : ha desaparecido alguien, han asesinado a alguien, están buscando a un hombre muerto...	
9. Identidad u ocupación de los personajes (edad, sexo, raza, nombre propio): son jóvenes, son investigadores, son pintores, Ana y Luis...		21. Referencia a cualquier aspecto que tenga que ver con lo mágico, lo esotérico, sobrenatural, futurista : debajo del lago hay un mundo mágico, está el monstruo del lago Ness, pueden conocer fantasmas en cualquier momento...	
10. Historia pasada o familiar de los personajes (procedencia familiar, relacionada con el hogar, los amigos...): son huérfanos, sus padres les abandonaron...		22. Descripción global de la lámina : es una película de miedo, es un picnic, es un óleo, el autor es F. Cárdenas...	
11. Antecedentes (referencias a sucesos que han ocurrido anteriormente): les han abandonado en el lago, venían de una excursión y se han perdido, el autocar en el que viajaban se averió, venían a pasar el día en el campo...		23. Desenlace (final de toda la historia): al final morirán, se hará de noche y se irán...	
12. Referencias a posibles relaciones entre los personajes : se conocen, son amigos, son rivales, son novios...		24. Otras : cualquier respuesta no contemplada en ninguna de las categorías establecidas.	

Observaciones:

Figura 9. Corrección del Juego 1 del PIC-J (Artola et al., 2008).

JUEGO 2

Fluidez:			Flexibilidad:			Originalidad:		
Categorías	Frec.	Coef.	Orig.	Categorías	Frec.	Coef.	Orig.	
1. Soplar, sorber, aspirar, oler: para espirar, escupir, inflar, inspirar, chupar o beber.		0		19. Atar: para unir, atar, sujetar o vendar algo.		2		
2. Conducción: para conducir o transportar en su interior algo de una parte a otra.		0		20. Producir ruido: para producir sonidos más o menos fuertes, agudos-graves, acordes o disonantes.		2		
3. Jugar y juguetes: para jugar y divertirse, entretenerse o hacer juegos, partes de juguetes.		0		21. Viajar, transportar: para trasladar, mover y llevar cosas o personas de un lugar a otro.		2		
4. Adornos personales: para embellecer, decorar o engalanar a una persona.		0		22. Comunicación: para la transmisión de voz o señales; avisar o anunciar algo.		2		
5. Guardar, meter: para meter dentro, almacenar o custodiar distintos objetos.		0		23. Herramientas: como instrumento que pueda servir para oficios manuales (carpintería, bricolaje...).		2		
6. Agredir, armas: para herir, atacar, golpear, como armas, de defensa o protección.		0		24. Moldear: para hacer figuras de arena, galletas, sacar moldes de una figura...		2		
7. Proteger, aislar: para proteger de roces o preservar del deterioro; para separar o aislar.		0		25. Flotar: para flotar.		3		
8. Apoyar, sostener: para sostener, sujetar o utilizar como punto de apoyo.		1		26. Señalar, indicar, iluminar: para advertir, guiar, presentar...		3		
9. Usos escolares: para su uso como material escolar (tanto de trabajo como de manualidades).		1		27. Ocultar, esconder: para ocultar algo a la vista, tapar.		3		
10. Deporte: para distintas actividades deportivas (p.ej., pesas, aros, pértiga...).		1		28. Reciclaje o cambio de estado: para la recogida y aprovechamiento de materiales; reciclaje, transformación o desecho de los propios tubos de goma.		3		
11. Construir: para fabricar, edificar, crear o confeccionar algo.		1		29. Trepar, subir: para acceder a algún sitio, subir a un lugar poco accesible, ayudándose de pies y manos.		3		
12. Usos sanitarios y científicos: con fines médicos (como sonda, sacar sangre...) o científicos (como probeta...).		1		30. Figuras geométricas: para la realización de figuras geométricas (siluetas, triángulos, círculos, esculturas geométricas...).		3		
13. Mirar: para observar, contemplar, ojear o examinar.		1		31. Conectar: para unir, establecer relación, poner en comunicación.		3		
14. Utensilios en general: Como aparatos, o partes, que pueden emplearse en distintas tareas (mecánicas, automóviles...).		1		32. Alimentación: alimentos presentados en tubos de goma o en los que sus componentes tienen parte o aspecto de tubos de goma.		3		
15. Decoración: para adornar, ornamentar o embellecer cualquier espacio u objeto.		1		33. Partes del cuerpo: para construir o reparar artificialmente partes del cuerpo humano, de animales o muñecos.		3		
16. Utensilios del hogar: como herramientas o instrumentos domésticos.		1		34. Medir: para determinar o calcular las dimensiones de superficies, longitudes, volúmenes...		3		
17. Ropa de vestir: cualquier prenda exterior que sirva para cubrir el cuerpo.		1		35. Magia: para la realización de juegos de magia, hechicería, ocultamiento o encantamiento.		3		
18. Agarrar, alcanzar, arrastrar: para acercar algo, atrapar un objeto o animal, arrastrar algo, cazar animales...		1		36. Otras: Cualquier respuesta muy original pero pertinente no contemplada en ninguna de las categorías establecidas.		3		

Observaciones:

Figura 10. Corrección del Juego 2 del PIC-J, parte 2 (Artola et al., 2008).

JUEGO 3

Fluidez:			Flexibilidad:			Originalidad:		
Categorías	Frec.	Coef.	Orig.	Categorías	Frec.	Coef.	Orig.	
1. Efectos sobre el desplazamiento y el movimiento personal: iríamos más rápido, no podríamos ir a ningún sitio, tocaríamos el techo...		0		13. Adaptaciones y transformaciones de seres humanos: nos haríamos de goma, desarrollaríamos la musculatura...		1		
2. Efectos sobre los objetos, edificios, mobiliario: se derrumbarían los edificios, se caerían los jarrones...		0		14. Adaptaciones y transformaciones de objetos, edificios, ropa, mobiliario: no llevaríamos tacones...		1		
3. Efectos sobre los medios de transporte: los aviones no podrían aterrizar...		0		15. Efectos sobre animales y plantas: los animales chocarían, a las plantas se les saldrían las raíces...		1		
4. Transformaciones del mundo: no habría volcanes, los líquidos se rebelarían, haría frío, haría mucho calor...		0		16. Desastres naturales, destrucción y caos: habría terremotos, tsunamis...		1		
5. Facilidad o evitación de daños físicos y peligros: nos haríamos daño...		0		17. Problemas o ventajas para la supervivencia: tendríamos dificultades para sobrevivir, nadie se podría suicidar...		1		
6. Deportes-marcas, ejercicio, estar en forma: habría unos nuevos juegos olímpicos, se batirían las marcas de salto...		0		18. Cambios de actividades, actitudes, ocupaciones y trabajos: surgirían nuevas ocupaciones y desaparecerían ciertos trabajos, no dejaría mis cosas solas...		2		
7. Referencias a actividades lúdicas, juegos y diversión: nos divertiríamos mucho dando brincos, no nos divertiríamos con tanto bote...		0		19. Adaptaciones y transformaciones de animales y plantas: habría nuevos animales, los árboles tendrían que ser pequeños para no hundirse...		2		
8. Observaciones y opiniones: nos volveríamos vagos, daría igual ser alto o bajo...		0		20. Propiedades o características del suelo: sería un suelo pegajoso...		2		
9. Dificultades o impedimentos derivados de la nueva situación (para respuestas que no estén relacionadas con el desplazamiento, con el transporte, con la supervivencia): no podríamos escribir, se levantaría la falda...		0		21. Asociaciones y comparaciones: sería como en los sueños, estaríamos como en la luna...		3		
10. Ventajas o facilidades derivadas de la nueva situación (para respuestas que no estén relacionadas con el desplazamiento, con el transporte, con la supervivencia): se podría dormir en el suelo...		1		22. Cambios de energía y nuevas formas de recursos: no podríamos utilizar petróleo, no existiría la energía de las cascadas...		3		
11. Inestabilidad humana: perderíamos el equilibrio, nos hundiríamos...		1		23. Ruido, sonido, música: el suelo sonaría, habría mucho ruido por las caídas...		3		
12. Sensaciones: nos marearíamos, tendríamos vértigo, tendríamos agujetas...		1		24. Otras: Cualquier respuesta muy original pero pertinente no contemplada en ninguna de las categorías establecidas.		3		

Figura 11. Corrección del Juego 3 del PIC-J (Artola et al., 2008).

JUEGO 4

A. Originalidad

Total Originalidad:

Por cada dibujo terminado se asignará 0, 1, 2 ó 3 puntos según su originalidad. Aquellas respuestas que no figuran en las tablas inferiores son respuestas originales a las que se asignarán 3 puntos.

Puntos dibujo 1:			Puntos dibujo 2:			Puntos dibujo 3:			Puntos dibujo 4:		
0 puntos	1 punto	2 puntos	0 puntos	1 punto	2 puntos	0 puntos	1 punto	2 puntos	0 puntos	1 punto	2 puntos
Vaso, taza, copa, jarra	Canasta, red	Cucurucho, helado	Fruta, manzana, calabaza, tomate, bellota	Cara, Cabeza, máscara	Partes del cuerpo	Mar, olas	Partes de cara (boca, bigote, ojo, nariz)	Caballito, balancín, mecadora, silla, tumbona, hamaca	Figuras geométricas (estrella, rombos, flechas, escudo)	Nave, cohete, platillo	Partes del cuerpo: brazos, piernas, pies
Lata, bote, probeta	Jarrón, florero, botella, regadera	Partes de cara (ojos, nariz, orejas, labios)	Gorra, boina, casco, sombrero	Partes de cara (nariz, boca, ojos, gafas)	Nave espacial, cohete, platillo volante	Montañas, paisaje, desierto, playa, dunas, volcán	Sombrero, gorra, casco	Hoja, azebo	Partes de cara: ojos, orejas, labios, nariz	Barco, lancha, motora, piragua	Señal de tráfico
Cilindro, cubo, rollo, tubo	Papeleta, paraguero, buzón	Apoya, muleta, bastón, soporte para calentar	Coche, autobús, camión, deportivo, camioneta (o parte de ellos)	Extraterrestre, robot, monstruo, marciano	Báscula, peso, balanza	Barco, lancha, motora, fueraborda, canoa, góndola	Maceta, cuenco, frutero, jarra, cenicero, bol, tetera	Gafas, lentes, monóculo	Cara, cabeza de persona o animal, máscara	Gafas, anteojos, antifaz	Torres
Figura humana	Gafas, anteojos, prismáticos, monóculo, parche	Lámpara, luz, faro, linterna, semáforo		Percha	Lámpara, luz, candelabro	Pez, delfín, ballena, tiburón	Trineo, patín, esquí	Figura humana	Gemelos o siameses, perros, patos, pájaros, pollos	Pecas, tiburones, cocodrilos	Banderas
	Cara, cabeza, máscara	Animal grande (caballo, toro, ñu, tigre)		Paraguas, Sombrilla, paracaídas	Ballena, pez, delfín	Zapatos, babuchas, pie de aladino, bota	Animal grande (elefante, rinoceronte, oso)	Gato, perro, lobo, hiena	Perfiles	Extraterrestre, marciano, robot, monstruo	Cartas, fichas
	Silla, sillón, sofá	Barco, lancha, canoa		Arco, flechas, ballesta	Abstracto, pintura, cuadro		Alfombra	Cometa, parapente, paracaídas		Lápiz, rotulador, bolígrafo	Muñeco, monigote
	Sombrero, gorra, casco	Serpiente, gusano		Submarino, torpedo	Peanza, diábolo			Vehículo (coche, camión, autobús, carroza, trineo)		Figura humana	Montañas, paisaje
	Letra, número, nota musical	Telescopio, lente, estereoscopio, periscopio		Paisaje, isla, campo de golf, puerto	Bicicleta, moto, patinete			Tejado, suelo		Animal (no ave ni pez): caballo, toro, gato, elefante, perro	Creatividad, algo abstracto, moderno, pintura, cuadro, música
		Animal doméstico (gato, perro, cerdo)		Figura humana	Telesilla					Camiseta, ropa, vestido	Árbol, tronco
		Bicicleta, moto, patinete, coche		Barco, canoa, lancha	Ducha, bañera						Perrito caliente, sándwich, hamburguesas, pizzas
		Máquina, quitanieves, grúa, excavadora		Helicóptero, avión	TV, pantalla, radio, ordenador						Autoservicio, parque de atracciones, campo de fútbol o de golf
		Paracaídas, parapente, cometa		Hamburguesa	Caravana, carro, remolque						Mariposa, abeja, mosca, araña, murciélago
		Submarino, torpedo, cohete		Casa, comercio, tienda, edificio							Armas (lanque, escopeta, ametralladora, mazo, lanza)

Figura 12. Corrección del Juego 4 del PIC-J, parte 1 (Artola et al., 2008).

JUEGO 4

B. Elaboración

Se asignará la puntuación a cada dibujo de acuerdo con los siguientes criterios:

- 0: Dibujo sin detalles o esquemático.
- 1: Dibujo con algunos detalles complementarios que adornan la idea esencial.
- 2: Dibujo con mucha elaboración y abundantes detalles, sombras.

C. Título

Se asignará la puntuación a cada dibujo de acuerdo con los siguientes criterios:

- 0: Sin título o título meramente descriptivo.
- 1: Título más elaborado con aclaraciones.
- 2: Título sorprendente: metáforas, comentarios...

Dibujo 1

Dibujo 2

Dibujo 3

Dibujo 4

Total Elaboración

Dibujo 1

Dibujo 2

Dibujo 3

Dibujo 4

Total Título

Figura 13. Corrección del Juego 4 del PIC-J, parte 2 (Artola et al., 2008).

Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes **Cuadernillo de corrección**

JUEGO 4

D. Detalles especiales

Se otorgará un punto extraordinario por cada detalle que aparezca en cada dibujo, tales como:

- ☐ Unión de 2 o más de los dibujos en una misma figura.
- ☐ Rotaciones o inversiones de los dibujos.
- ☐ Expansiones: Cuando no se ciñen a los márgenes, se salen...
- ☐ Algún otro detalle muy llamativo.

Dibujo 1 ☐

Dibujo 2 ☐

Dibujo 3 ☐

Dibujo 4 ☐

Total Detalles especiales ☐

Observaciones:

Figura 14. Corrección del Juego 4 del PIC-J, parte 3 (Artola et al., 2008).

INSTRUCCIONES

1. Lea cuidadosamente el capítulo de normas de corrección del manual y las guías de puntuación de cada juego (anexos 1 a 4 del manual): El corrector debe asimilar y entender bien los apartados mencionados.

2. Calcule la puntuación en Fluidéz en los Juegos 1, 2 y 3: La puntuación de fluidéz de cada juego es el número de respuestas emitidas por el sujeto ante el estímulo presentado. Para ello en cada juego deberá:

- Eliminar previamente aquellas respuestas repetidas o no pertinentes (sin relación con la consigna dada).
- Contar el número de respuestas y anotarlos en la casilla de Fluidéz. Por lo general, se considerará cada línea como una respuesta, excepto en casos excepcionales en los que resulte muy evidente que en la misma línea se plasman varias ideas claramente diferentes.
- Realizar la suma de las casillas de Fluidéz de los Juegos 1, 2 y 3 y anotarla en la columna PD de Fluidéz de la PIC Narrativa del resumen de puntuaciones de la página primera del cuadernillo de corrección.

3. Calcule la puntuación en Flexibilidad en los Juegos 1, 2 y 3: La puntuación en flexibilidad de cada juego equivale al número de categorías diferentes contempladas por el sujeto en sus respuestas. Para ello en cada juego deberá:

- Asignar cada una de las respuestas emitidas a su categoría correspondiente en el cuadernillo de corrección. Para ello se anotará en la columna de frecuencia (Frec.) el número correspondiente a la respuesta que se asigne a cada categoría (equivalente por lo general al número de línea del ejemplar).

Es importante que el corrector no se fíe únicamente de su criterio y de la breve descripción que aparece en este cuadernillo para la asignación de respuestas a categorías, sino que deberá consultar las guías de puntuación de cada Juego (anexos del manual) antes de tomar estas decisiones. Si el sujeto da alguna respuesta que realmente no se pueda encuadrar en ninguna de las categorías especificadas, se anotará en la categoría de «otras».

Además, debe tener en cuenta que:

- En el Juego 1 una misma respuesta puede ser incluida en más de una categoría. Por ejemplo, la respuesta «la chica señala peces» se codifica en las categorías 2 (acciones realizadas por la chica) y 18 (referencia a animales no presentes en la lámina: peces).
- Por el contrario, en los Juegos 2 y 3, cada respuesta se incluye en una sola categoría. En el caso de que una respuesta pueda ser asignada con la misma probabilidad o certeza a dos categorías, se asignará únicamente a aquella en la que exista un menor número de respuestas.
- Contar el número de categorías distintas en las que el sujeto ha dado al menos una respuesta y anotar el resultado en la casilla de Flexibilidad de cada Juego.
- Realizar la suma de las casillas de Flexibilidad de los Juegos 1, 2 y 3 y anotarla en la columna PD de Flexibilidad de la PIC Narrativa del resumen de puntuaciones de la página primera del cuadernillo de corrección.

4. Calcule la puntuación de Originalidad narrativa en los Juegos 2 y 3: La puntuación en originalidad de cada juego se basa en la frecuencia estadística de su respuesta en relación con el grupo normativo. Para ello en cada juego deberá:

- Multiplicar la frecuencia de cada categoría (o número de respuestas) por el coeficiente que aparece en la casilla contigua (en la columna Coef.: 0, 1, 2 ó 3 en función de la frecuencia estadística de esa categoría). El resultado de dicha multiplicación debe anotarse en la columna Orig.
- Sumar las puntuaciones de Orig. y anotar el resultado en la casilla de Originalidad de cada Juego.

Figura 15. Instrucciones para la corrección del PIC-J, parte 1 (Artola et al., 2008).

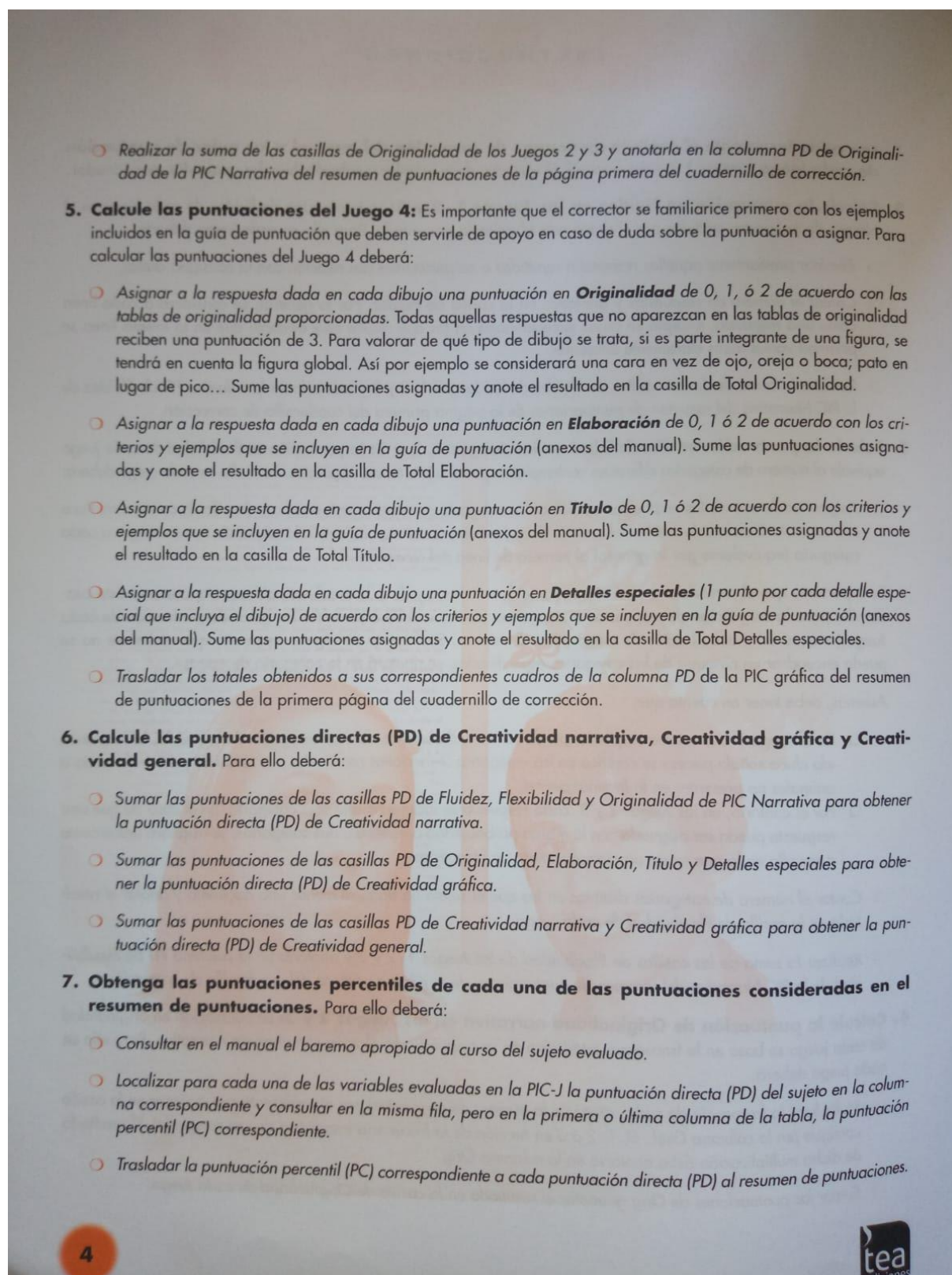


Figura 16. Instrucciones para la corrección del PIC-J, parte 2 (Artola et al., 2008).

108

PC	Creatividad general	Creatividad narrativa	Creatividad gráfica	Fluidez narrativa	Flexibilidad narrativa	Originalidad narrativa	Originalidad gráfica	Elaboración	Título	Detalles especiales	PC
99	≥ 205	≥ 191	≥ 20	≥ 97	≥ 45	≥ 56	≥ 11	≥ 8	≥ 9	≥ 4	99
98	184-204	172-190	—	85-96	—	55	10	—	—	—	98
97	174-183	164-171	19	81-84	44	52-54	—	7	8	—	97
96	171-173	158-163	18	79-80	43	50-51	—	6	—	—	96
95	166-170	157	17	76-78	42	46-49	9	5	7	3	95
90	156-165	141-156	16	69-75	41	40-45	—	4	6	—	90
85	146-155	133-140	—	66-68	38-40	37-39	8	—	—	2	85
80	139-145	127-132	15	61-65	37	33-36	—	—	5	—	80
75	130-138	119-126	14	59-60	35-36	32	—	3	—	—	75
70	125-129	113-118	13	56-58	34	30-31	7	—	—	—	70
65	118-124	107-112	—	54-55	—	28-29	—	2	—	—	65
60	114-117	102-106	12	49-53	33	25-27	—	—	—	1	60
55	110-113	96-101	—	46-48	32	24	6	—	4	—	55
50	103-109	93-95	11	45	31	23	—	—	—	—	50
45	100-102	89-92	—	43-44	30	21-22	—	—	—	—	45
40	94-99	85-88	10	41-42	29	20	5	1	—	—	40
35	91-93	82-84	—	40	28	18-19	—	—	3	—	35
30	86-90	77-81	9	37-39	27	17	—	—	—	0	30
25	84-85	73-76	—	36	26	16	4	—	—	—	25
20	76-83	69-72	8	32-35	24-25	14-15	—	0	—	—	20
15	72-75	62-68	7	29-31	23	13	3	—	2	—	15
10	61-71	50-61	6	26-28	20-22	9-12	2	—	1	—	10
5	49-60	41-49	5	19-25	17-19	—	—	—	—	—	5
4	45-48	38-40	4	18	16	8	—	—	—	—	4
3	44	37	3	17	15	7	1	—	0	—	3
2	43	36	2	16	14	6	—	—	—	—	2
1	0-42	0-35	0-1	0-15	0-13	0-5	0	—	—	—	1
N	132	132	132	132	132	132	132	132	132	132	N
Media	107,13	96,27	10,86	46,89	30,38	24,27	5,28	1,52	3,45	0,61	Media
Dt	34,87	33,59	3,94	16,85	7,29	11,66	2,32	1,78	1,79	0,90	Dt

Tabla C. Baremos para Primero y Segundo de Bachillerato

Figura 17. Baremos del PIC-J para bachillerato (Artola et al., 2008).

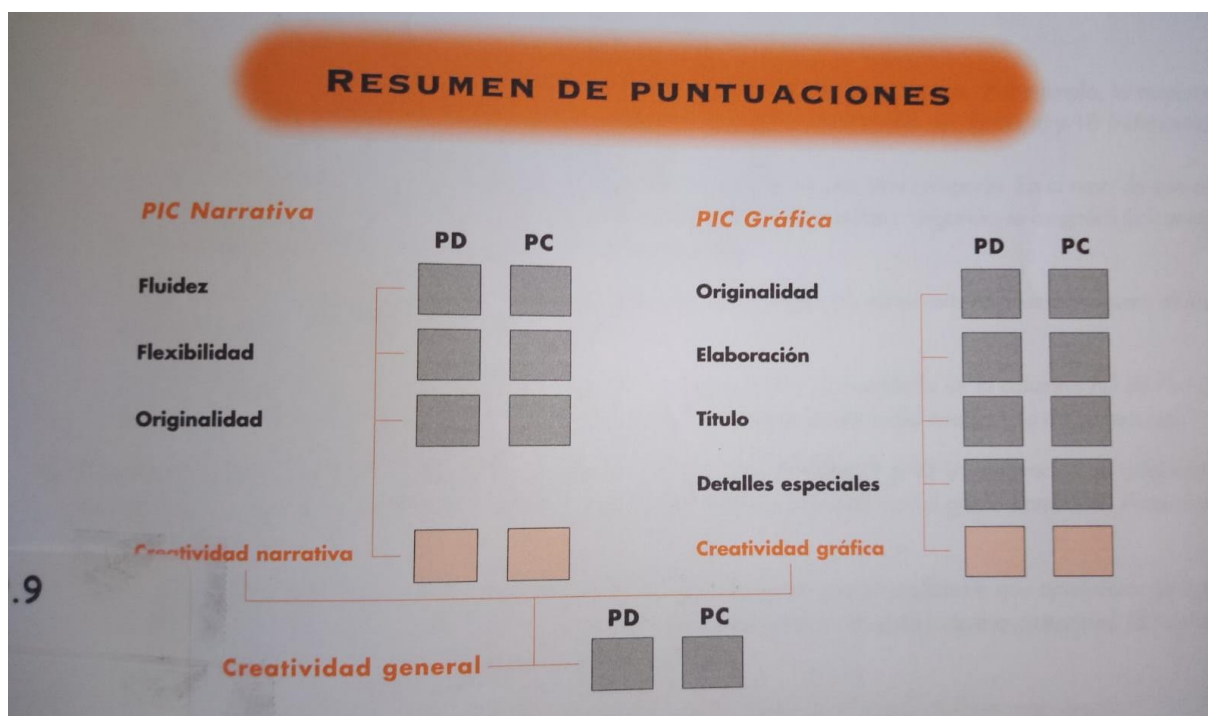


Figura 18. Tabla de resumen de puntuaciones del PIC-J (Artola et al., 2008).

Anexo III: Autorizaciones de colaboración y consentimiento informado

En este anexo se encuentra la misiva a la dirección del centro, así como la autorización parental para participantes menores de edad y el consentimiento informado de los participantes.

A LA ATENCIÓN DE LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA DE ARTE _____

Estimados señores,

me dirijo a ustedes con la intención de presentarles un programa de intervención que ha sido diseñado de forma expresa para ser aplicado en su centro educativo.

Se trata de un programa innovador que pretende potenciar la creatividad a través del entrenamiento del sentido del humor. Dadas las características de su centro, la creatividad es un factor que resulta fundamental poseer y muy beneficioso desarrollar en cualquiera de sus alumnos. Es por ello por lo que me he tomado la libertad de adjuntarles la propuesta de programa de intervención que les hago y al que he llamado “*Cre-Arte es divertido*”, y gracias al cual podrían beneficiarse un buen número de sus alumnos.

Dadas las características pioneras del programa, no sería descabellado que pudiese ser subvencionado por instituciones gubernamentales. En cualquier caso, los costos de implementación del programa son muy reducidos.

Por todo esto, solicitamos su colaboración en la puesta en marcha de este ilusionante proyecto.

Ruego que estudien la documentación enviada, quedando a su entera disposición para resolver cualquier duda que pueda surgirles.

Sin más me despido, agradeciendo de antemano su atención.

Un cordial saludo.

Firmado: _____ Daniel Espadas Ruiz, diseñador del programa “<i>Cre-Arte es divertido</i>” En _____, a ____ de _____ de 20__

Figura 19. Petición de colaboración al centro.

Estimados padres/madres/tutores: Como ustedes sabrán, su hijo/a se ha presentado voluntariamente a un programa de intervención para mejorar la creatividad. Les convocamos a una reunión en donde despejaremos todas sus dudas al respecto el próximo ____ de _____ de 20__ en las instalaciones del centro. Asimismo, les rogamos que no olviden cumplimentar la autorización que sigue a continuación. Reciban un cordial saludo Firmado: _____ Daniel Espadas Ruiz, diseñador del programa “<i>Cre-Arte es divertido</i>” En _____, a ____ de _____ de 20__ ----- Yo, _____, con DNI/NIE _____ y en calidad de madre/padre/tutor legal del alumno/a _____ con DNI/NIE _____ le autorizo a tomar parte en el programa de intervención que se desarrollará en las
--

dependencias de la Escuela de Arte _____ y a participar en todas las actividades que en él se desarrollen. Y para que así conste, firmo a continuación.

Firmado: _____

En _____, a __ de _____ de 20__

Figura 20. Autorización parental de participación de menores.

Yo, _____,
con DNI/NIE _____, alumno/a de la Escuela de Arte _____, cumplidor/a de los requisitos exigidos, certifico que he sido correctamente informado del procedimiento que se va a llevar a cabo y decido libremente participar en el programa de intervención, conociendo plenamente mi derecho de renuncia o abandono en cualquier momento del mismo. Y para que así conste, firmo a continuación.

Firmado: _____

En _____, a __ de _____ de 20__

Figura 21. Consentimiento informado de participantes.

Anexo IV: Material adicional de las actividades del programa

En este anexo se presentan todos los materiales adicionales que se han desarrollado para llevar a cabo el programa de intervención de forma exitosa.

- Introducción al programa de intervención
- ¿Qué es la creatividad?
 - Características de la creatividad
- ¿Qué es el humor?
 - Características del humor
 - Tipos de humor
 - El humor positivo.
- Relación entre creatividad y humor

Figura 22. Material para la actividad 5. Esquema de elaboración del PowerPoint.

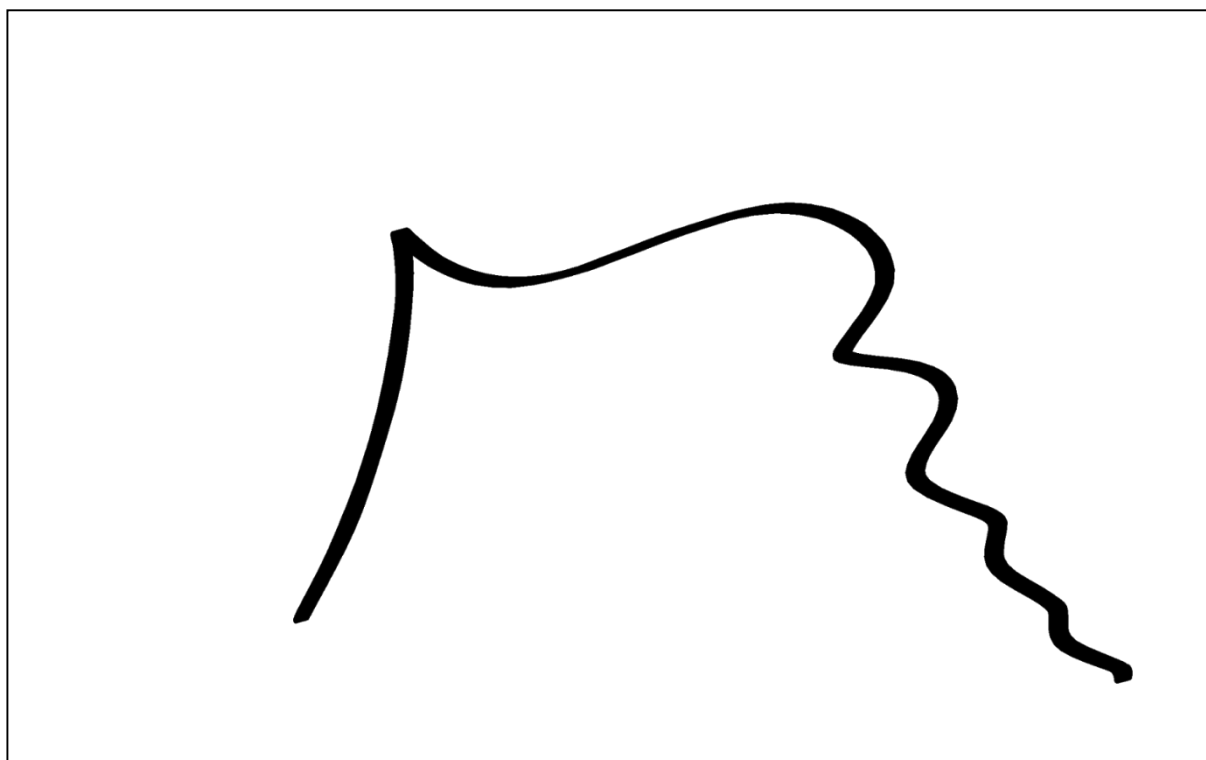


Figura 23. Material para la actividad 10. Figura básica para imprimir en A4.

El caballo que me mordió la nariz	Bailando con mi perro
Los hijos del señor Juan	Diarrea, bonito nombre tienes
Pintando con tomates	Bocadillo de atún

El pollo que cruzó la carretera	Las veinte patas de un ciempiés
---------------------------------	---------------------------------

Figura 24. Material para la actividad 15. Temas para canciones de humor.

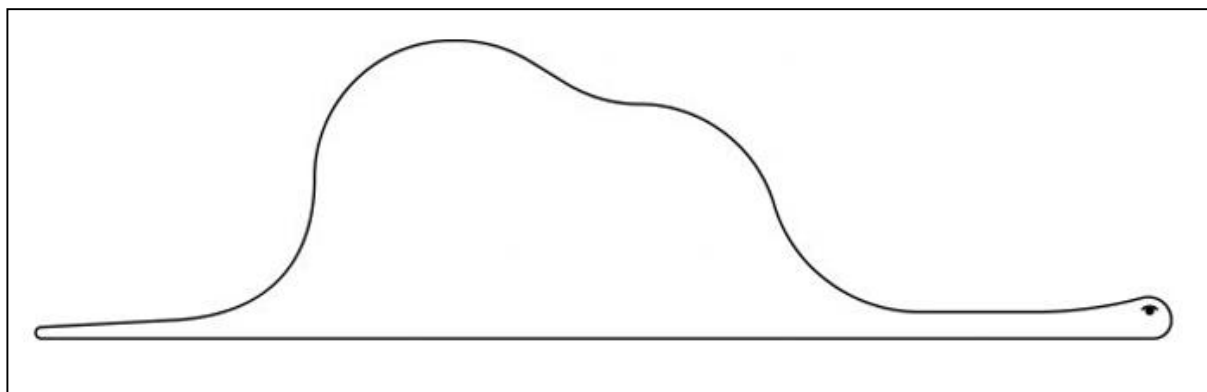


Figura 25. Material para la actividad 16. Boa digiriendo un elefante. Ejemplo 1. (de Saint-Exupery, 1951).

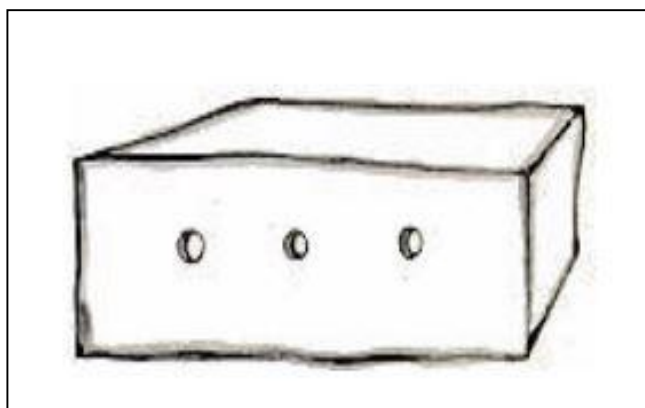


Figura 26. Material para la actividad 16. Cordero en caja. Ejemplo 2. (de Saint-Exupery, 1951).

Cepillo de dientes	Botellín de cerveza
Zapato	Payaso triston
Chimenea	Conejito de la suerte
Bolígrafo	Estrella fugaz
Risa	Árbol de navidad
Pelapatatas	Cuchillo de caza
Sombrero	Tiburón
Enchufe	Oso

Figura 27. Material para la actividad 16. Objetos para pintar.

Golondrina	Ratón
Mansión	Tableta

Palmera	Jirafa
Cueva	Garaje

Figura 28. Material para la actividad 18. Objetos para pintar.

Anexo V: Diagrama de flujo de los resultados de la búsqueda

En este anexo se encuentra la información relativa a la metodología de búsqueda, así como el diagrama de flujo correspondiente.

Podemos observar la distribución de los principales motores de búsqueda (figura 24) que se han usado para desarrollar este trabajo.

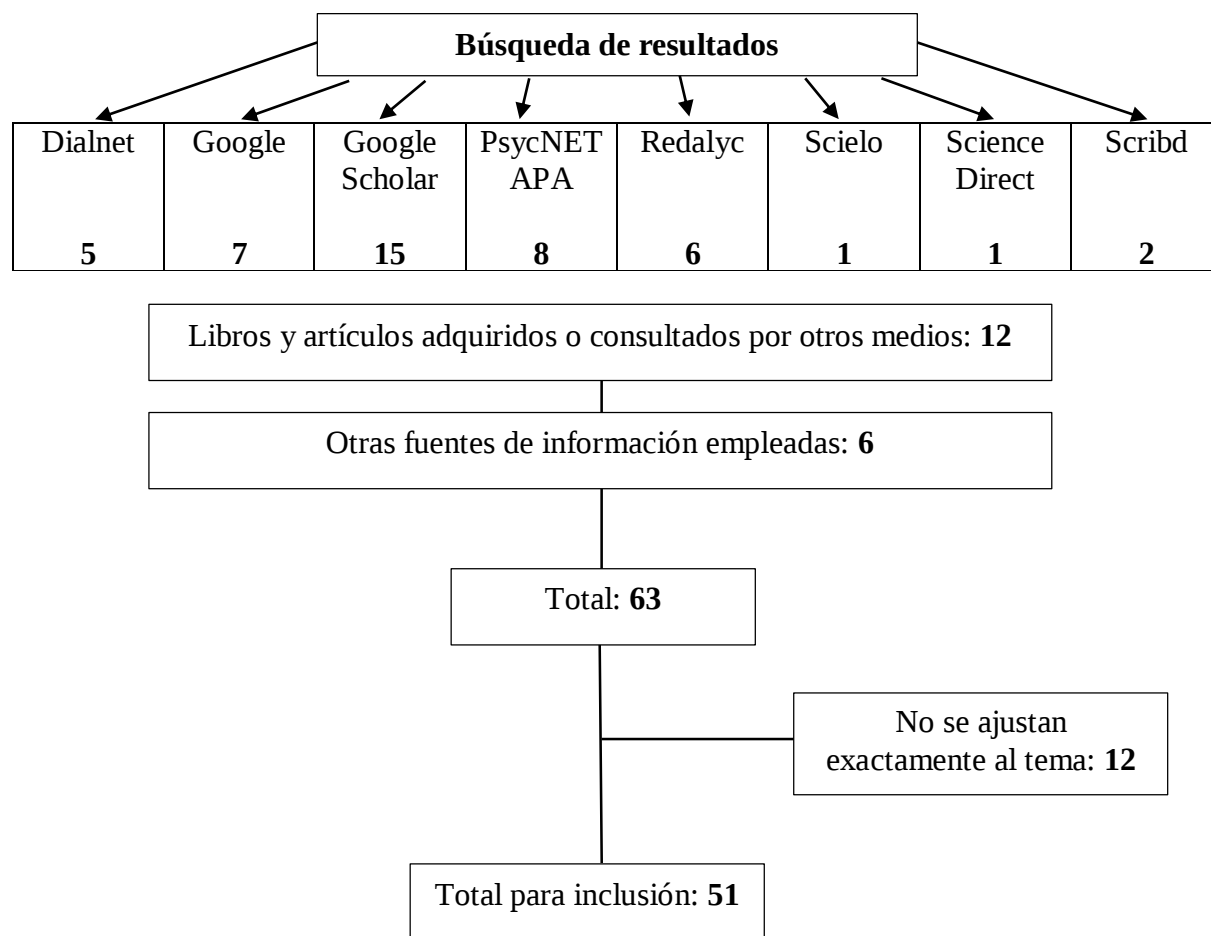


Figura 29. Diagrama de flujo de los resultados de la búsqueda.