



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Máster Universitario en Psicología Positiva

Trabajo Fin de Máster

HUM😊T

Humor y Motivación en el aula

Alumna: Julia Moreno Madueño
Tutora: Prof. Lourdes Espinosa Fernández

Noviembre, 2016

Resumen

Actualmente la educación causa gran preocupación en España. A pesar de que no paran de realizarse cambios en el sistema educativo los malos resultados siguen apareciendo durante un curso tras otro. El fracaso escolar y el abandono escolar temprano siguen siendo demasiado elevados en comparación con los datos de otros países de la Unión Europea. HUMOT es una propuesta de intervención para mejorar la motivación del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria y la función motivadora del cuerpo docente de educación secundaria. La fundamentación teórica de este programa está cimentada desde un marco teórico basado en la Psicología Positiva. El enfoque bajo el que se sustenta este programa es la mejora de una fortaleza psicológica muy relacionada con la motivación y el aprendizaje en varios estudios y publicaciones: el sentido del humor. HUMOT está diseñado para enseñar a utilizar a los docentes el humor en el aula, consiguiendo por un lado aumentar su función motivadora y por otro, aumentar la motivación del alumnado. El aumento de motivación del alumnado influirá en el proceso enseñanza-aprendizaje descendiendo los porcentajes de fracaso escolar y abandono escolar temprano.

Abstract

At present education is a great concern in Spain. Although there are still changes in the education system, poor results continue appearing one year after another. Dropout and early school leaving rates are still too high compared to data from other European Union countries. Not only students are not properly motivated, but teachers do not often know how to increase that motivation. HUMOT is a intervention proposal to improve the motivation of the students of Compulsory Secondary Education and the motivating function of the secondary education faculty. The theoretical foundation of this program is based in the Positive Psychology framework. The approach which the program works under is the improvement of a strength closely related to motivation and learning in several publications: the sense of humour. HUMOT is designed to teach the use of humour in the classroom, on the one hand increasing their motivating function and on the other, increasing student motivation. Increased student motivation will influence the teaching-learning process by lowering the percentages of school failure and early school drop-out.

1.- JUSTIFICACIÓN

1.1. FUNDAMENTACIÓN QUE SUSTENTA LA PROPUESTA

En 2014, el informe educativo de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) expone como principales déficits del sistema educativo español los siguientes:

1. La tasa de abandono más alta de la UE.
2. Elevada tasa de repetición.
3. El dinero invertido no rinde.
4. Resultados mediocres.
5. El sistema educativo no está adaptado a la realidad del mercado.
6. Profesores desmotivados.

Sólo hace falta echar un vistazo a diferentes datos estadísticos para darse cuenta que algo no funciona, y que por lo tanto, los cambios en el sistema educativo español son urgentes y necesarios.

En la tabla 1 se puede observar que aunque el porcentaje de alumnos que obtiene el título de Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.) aumentó ligeramente en el periodo que comprende desde el curso escolar 2003-04 al curso 2012-13, tan sólo un 75,4% de los alumnos de los matriculados en 4º de E.S.O. obtienen la educación obligatoria en España, es decir, de cada 100 alumnos que lo intentan casi 25 no lo consiguen.

TABLA 1

Porcentaje de alumnos que se gradúan en ESO en España. y en ESO a través de Programas de Cualificación Profesional Inicial (PCPI) y Educación de Adultos

Curso Escolar	Educación Secundaria Obligatoria					A través de PCPI		A través de Educación Secundaria Adultos	
	2003-04	2006-07	2009-10	2012-13	Diferencia 2012-13/2003-04	2009-10	2012-12	2009-10	2012-13
Tasa bruta de población que se gradúa en ESO	71,3	69,0	74,6	75,4	4,1	2,3	3,7	11,1	13,2

Nota: Datos extraídos del Sistema Estatal de Indicadores de la Educación. Edición 2015. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Además, el único problema no es el denominado fracaso escolar, pues como se puede observar en la Figura 1, aunque en los últimos años ha descendido el porcentaje de alumnos que abandonan sus estudios al finalizar la E.S.O., en 2015 la media española sigue siendo todavía muy superior a la media de la Unión Europea (UE-28), y muy lejana aún de los objetivos fijados en el Marco Estratégico para la Cooperación europea en el ámbito de la Educación y la Formación para el año 2020.

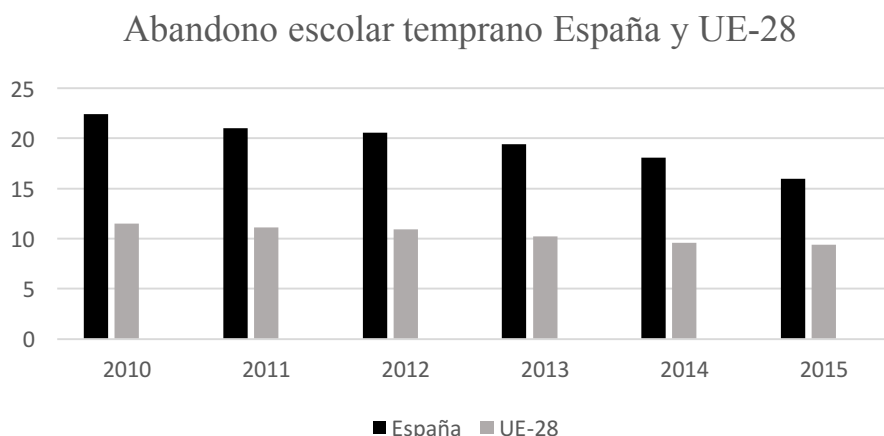


Figura 1: Abandono temprano de la educación-formación de personas de 18 a 24 años. España y UE-28.

Nota: Adaptada de Indicadores de educación de la Estrategia Europea 2020. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2016).

Sin duda este es un problema que no sólo afecta al ámbito académico y educacional, ya que las consecuencias de esta situación se extienden en otras áreas diferentes, pues el fracaso escolar afecta no solo al momento presente de las generaciones escolarizadas, sino también al futuro laboral, intrapersonal e interpersonal y social-cultural de los individuos que conforman estas generaciones.

HUMOT ha sido creado para aumentar la función motivadora del profesor utilizando como herramienta el humor, y por ende, el aumento de la motivación del alumnado consiguiendo así una disminución del fracaso escolar y del abandono escolar temprano.

HUMOT se ha diseñado persiguiendo tres características:

1.- Posibilidad de ser aplicado en una amplia variedad de contextos educacionales.

Debido a que no es un programa enfocado a un grupo, una asignatura o un temario en particular, este programa puede ser aplicado en diferentes contextos, aulas y centros.

2.- Impacto a nivel intrapersonal, interpersonal y comunitario.

El aumento de la motivación, reducción del fracaso y abandono escolar conlleva consecuencias no sólo de índole académica, sino que también tiene efectos personales, sociales y comunitarios.

3.- Permanencia de los efectos a lo largo del tiempo

Ocurre que algunos programas dirigidos a la mejora de la educación están enfocados de forma que el efecto es pasajero y sólo beneficia a una parte de la población de los centros educativos, esto es debido a que se diseñan para que profesionales externos al centro los lleven a cabo, dando lugar esto a que en ausencia de estos profesionales ocurren ausencias de resultados.

La intención de este programa consiste por tanto, no en intervenir en el grupo de alumnos, sino en la formación del profesorado de estos alumnos ofreciéndoles distintas técnicas y herramientas para que durante un curso escolar tras otro el programa pueda ser aplicado beneficiándose así un gran número de alumnos en los diferentes centros y comunidades en los que se lleve a cabo.

1.2. CONCEPTUALIZACIÓN, EVIDENCIA EMPÍRICA Y MODELO TEÓRICO

Conceptualización

El Fracaso escolar: Conceptualización

Se entiende por fracaso escolar el hecho de no lograr el título académico mínimo obligatorio de un sistema educativo. En España, se habla de fracaso escolar para referirse a quienes no obtienen el título final de la Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.), el cual se obtiene habiendo logrado superar los diez cursos o niveles de educación obligatoria que desde la promulgación de la ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo de España (LOGSE) en 1990, quedan distribuidos de la siguiente forma:

- *Educación Primaria:* La educación primaria es una etapa obligatoria y gratuita y comprende seis cursos académicos, desde los 6 hasta los 12 años, organizados en tres ciclos de dos años cada uno:

- . Ciclo inicial: de 6 a 8 años.
 - . Ciclo medio: comprende de 8 a 10 años.
 - . Ciclo superior: comprende de 10 a 12 años.
- *Educación Secundaria Obligatoria*: Consta de cuatro cursos académicos que se realizarán ordinariamente entre los 12 y los 16 años de edad, divididos en dos ciclos:
 - . Primer ciclo: de 12 a 14 años
 - . Segundo ciclo: de 14 a 16 años

Estas etapas corresponden a las edades comprendidas entre 6 y 16 años. Sin embargo, un alumno/a puede cumplir los 16 años y abandonar el sistema sin haber acabado la E.S.O. debido a las repeticiones de curso.

En síntesis, el término fracaso escolar hace referencia al abandono de la escolaridad sin haber obtenido la titulación de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.

Sin embargo, este término es también utilizado en el contexto académico para referirse a aquellos alumnos que no han conseguido promocionar de curso.

Abandono escolar temprano: Conceptualización

El abandono escolar temprano es un indicador educativo de la Unión Europea, el término hace referencia al porcentaje de personas que tras abandonar o finalizar la educación obligatoria no continúan su formación ya sea en Bachillerato, Formación Profesional, PCPI o formación no reglada. La tasa se calcula para las personas entre 18 y 24 años de edad.

Aunque es un término diferente al de fracaso escolar, es un concepto relacionado, pues como afirma Roca (2010) *“aquellos alumnos españoles que al finalizar los estudios obligatorios no han obtenido el título de ESO no pueden formalmente continuar estudios de bachillerato o de ciclos formativos de grado medio y, por tanto, parte del abandono temprano español se explica por el fracaso escolar”*. (Roca, 2010, p.39)

Motivación: Conceptualización

La palabra motivación deriva del latín *motivos* o *motus*, que significa ‘causa del movimiento’. Algunas de las definiciones propuestas por los autores para el concepto de motivación son: “*los factores o determinantes internos que incitan a una acción*” (Pinillos, 1977, p.503), “*la motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta*” (Woolfolk, 2006, p.669).

Navarrete (2007) cita a varios estudios para afirmar que:

La falta de motivación es señalada como una de las causas primeras del deterioro y uno de los problemas más graves del aprendizaje, sobre todo en educación formal. Numerosas investigaciones realizadas han mostrado la importancia de la motivación en el aprendizaje, sin motivación no hay aprendizaje (Huertas, 1997; Pozo, 1999; Míguez, 2001) (citado por Navarrete, 2007, p.10).

Función Motivadora del Profesor: Conceptualización

Nos referimos a la función motivadora del profesor para describir en qué medida éste influye y se siente capaz de intervenir en la implicación y motivación de sus alumnos y de dirigir al grupo. Para medir este constructo se hará teniendo en cuenta la percepción de autoeficacia del profesor para realizar dichas tareas.

Fundamentación teórica y evidencia empírica

1.- La Psicología Positiva

La historia de la Psicología positiva es bastante reciente, sin embargo muchos profesionales de la psicología vienen haciendo Psicología positiva sin ser conscientes de ello, ya que muchos estudios realizados sobre optimismo, inteligencia emocional o creatividad son campos de interés de la Psicología Positiva. La psicología positiva está caracterizada por un riguroso enfoque científico y que promueve la investigación en

diferentes áreas de gran importancia como pueden ser la salud, las organizaciones sociales o la educación (Vázquez y Hervás, 2008).

En el año 2012, The International Positive Psychology Association definió a la psicología positiva como *“el estudio científico de aquellas variables que permiten prosperar a los individuos y a las comunidades”*.

La diferencia entre la aproximación tradicional de la psicología y la Psicología Positiva, es que mientras la primera está centrada en el paradigma del déficit, la Psicología Positiva se define como el estudio científico de las fortalezas y virtudes humanas, las cuales permiten adoptar una perspectiva más abierta respecto del potencial humano (Sol, 2012).

Peterson y Seligman en el proyecto “Values in Action” VIA (2004) clasifican y dividen las virtudes y fortalezas del ser humano de la siguiente forma:

Tabla 2

Clasificación de virtudes y fortalezas.

Virtudes y fortalezas					
(Peterson y Seligman, 2004)					
SABIDURIA	CORAJE	HUMANIDAD	JUSTICIA	TEMPLANZA	TRASCENDENCIA
Creatividad	Valentía	Amor	Ciudadanía	Capacidad de perdón	Capacidad estética
Curiosidad	Persistencia	Amabilidad	Equidad	Humildad	Gratitud
Apertura mental	Integridad	Inteligencia Social	Liderazgo	Prudencia	Esperanza
Deseo de aprender	Vitalidad			Auto-regularización	Humor
Perspectiva (sabiduría)					Espiritualidad

Peterson y Seligman (2004) observaron que en todas las tradiciones, culturas y épocas estudiadas existía una coincidencia en 6 de los rasgos más valorados, estos 6 rasgos de la personalidad fueron denominados virtudes. Pero debido a que estas virtudes son conceptos muy abstractos, decidieron crear un catálogo de fortalezas personales. Podríamos describir el término fortaleza como un para alcanzar la virtud, a diferencia de un habilidad o una capacidad, las fortalezas pueden desarrollarse aunque no exista una base innata.

El hecho de que el humor sea considerado una fortaleza, justifica en parte el objetivo del proyecto, en el sentido de que las fortalezas, a diferencia de las capacidades pueden desarrollarse y cultivarse. Quiere decir esto, que aunque una persona tenga poco o nada desarrollada la fortaleza de humor, puede adquirirla y/o mejorarla mediante el cultivo de esta fortaleza.

2.- El sentido del humor como fortaleza

Aunque de forma coloquial nos referimos al humor haciendo alusión al estado de ánimo, el concepto que se adopta en psicología positiva para este es muy diferente. Como se observa en la tabla anterior el humor es una fortaleza de las cinco que forman la virtud de trascendencia.

En palabras de Carbelo y Jauregui, (2006, p.19), el concepto “humor” (referido a fortaleza) se refiere a *“una capacidad para experimentar y/o estimular una reacción muy específica, la risa (observable o no), y de esta manera conseguir mantener un estado de ánimo positivo”*.

3.- La relación entre el sentido del humor y la motivación

La relación entre los términos emoción y motivación es inherente, de hecho, una de las características del término emoción es que motiva la conducta. Según Tonkín y Izard (1962) *“las emociones encajan en la definición de un motivo en el sentido de que energizan y dirigen la conducta”*. Por ejemplo, si una persona experimenta la emoción de miedo, esta emoción motivará la conducta de lucha o huida y si experimenta tristeza motivará la conducta de aislamiento.

El humor y la risa liberan gran cantidad de hormonas y neurotransmisores, entre ellos podemos destacar la dopamina, muy relacionado con el sistema de recompensa cerebral y la oxitocina, relacionada con la memoria, el aprendizaje y las relaciones sociales. (Mora-Ripoll y Ubal-López, 2011). La secreción de estas hormonas y neurotransmisores dan lugar a un estado emocional positivo formado por emociones gratificantes como pueden ser la alegría, la sorpresa, excitación, entusiasmo, curiosidad o plenitud (Carbelo y Jáuregui, 2006). Este estado emocional positivo aumenta la motivación de los protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje, lo que ayuda considerablemente a la consecución del éxito del proceso (Fernández-Abascal, 2008).

Además, existen investigaciones recientes que demuestran que los niños con bajo rendimiento académico se motivan más si el aprendizaje les resulta divertido (Hardiman, 2012).

4.- Humor en el aula

Según Martin (2008) el humor suele aportar buenos resultados en las investigaciones realizadas en el aula. Por su parte, Fredrickson (2001) señala importantes efectos cognitivos producidos por la risa y las emociones positivas.

Ziv (1998) realizó un experimento en el que entrenó a un profesor para el uso del humor durante la realización de un curso de estadística. El profesor impartió el mismo curso a dos grupos diferentes, con uno de los grupos utilizó el humor en el aula y con el otro no. Cuando se compararon las notas finales de ambos grupos, los alumnos que pertenecían al grupo de humor habían obtenido una media superior en un 10% que los alumnos con los que no se había utilizado el humor en clase. En una réplica del mismo experimento se obtuvieron los mismos resultados.

Además, el humor es un elemento valorado por los alumnos, pues las investigaciones de Fernández y Jauregui (2009) apuntan que:

Los estudiantes suelen considerar “el buen sentido del humor” como una de las características más valoradas en un buen docente, y prefieren también los materiales, los libros de texto y los exámenes con elementos divertidos. Los cursos en los que se

emplea un sentido del humor positivo suelen recibir mejores evaluaciones en general, y los estudiantes suelen tener la percepción de haber aprendido más. (p. 212).

Fernández (2002) señala 50 razones por las que es importante el uso del humor en el aula, entre ellas podemos destacar:

1. Potencia la necesidad de aprender
2. Crea interés y fomenta la buena disposición
3. Ayuda a dominar situaciones pedagógicamente críticas
4. Provoca la pertenencia al grupo
5. Motiva a los miembros del grupo
6. Fomenta la creatividad
7. Aumenta la actitud positiva ante la tarea
8. Resta importancia a los fracasos
9. Evita conductas agresivas y hostiles
10. Ayuda a encontrar nuevas e imaginativas soluciones

Todos estos resultados evidencian los efectos beneficiosos del humor en el contexto académico.

Modelo teórico que guía el programa

El modelo teórico en el que se inspira este proyecto, es el Modelo Multidimensional de cuatro dimensiones (García-Larrauri, Monjas, Román, Flores y Cuetos, 2004). Este modelo diferencia cuatro dimensiones que conforman el sentido del humor, estas dimensiones son las siguientes:

1. Creación del humor: Se refiere a percibir las cosas de forma divertida, hacer chistes o bromas. Crear risa en los demás.
2. Apreciación del humor: Disfrutar riendo y hacerlo a menudo (incluso de uno mismo), gusto por el juego, apreciar y disfrutarla diversión.
3. Afrontamiento optimista de los problemas: Capacidad que tiene una persona para afrontar los problemas sin hundirse, ser capaz de distanciarse de los problemas mediante el humor.

4. Utilización del humor en el marco de las relaciones sociales: Capacidad para usar el humor a la hora de relacionarse y comunicarse.

Pese a que el modelo diferencia cuatro dimensiones incluidas dentro del sentido del humor, los autores destacan que en su conceptualización del humor no se considera de forma restrictiva a ninguna de estas dimensiones, es decir, que a pesar de que una persona no acostumbre o no se le da bien crear bromas y chistes (creación del humor) no significaría que no tenga desarrollada la fortaleza de humor. Otra de las características de este modelo es, que a diferencia de otros modelos sobre el sentido del humor, considera al afrontamiento optimista como parte del humor.

Existe un concepto que el modelo de multidimensional del humor resalta como requisito fundamental para desarrollar esta fortaleza psicológica, nos referimos a la “flexibilidad mental”. Este concepto hace referencia a ser capaces de cambiar nuestros pensamientos (y emociones) cuando la situación así lo requiera, por ejemplo, si un docente ha decidido utilizar el humor de forma rutinaria en su aula, no puede llegar un día a clase y cambiar la actitud de forma abrupta porque esta mañana le hayan golpeado el coche.

García Larrauri (2009) diferencia tres sectores (influyentes entre ellos) en los que se puede influir mediante el uso del humor en el contexto educativo, estos sectores son:

- Sector 1: Activar el cerebro social. Persigue aumentar y mejorar el conocimiento y la relación entre compañeros y entre profesor-alumno.
- Sector 2: Aprender con humor. Persigue influir en la atención y motivación del alumno, conseguir que se diviertan trabajando.
- Sector 3: Pensamiento optimista y resiliente en el alumnado. Persigue que el docente fomente en sus alumnos el optimismo realista, el autoconocimiento, el valor del esfuerzo y de los errores.

2. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

- Objetivo general del programa:

El objetivo general de este programa es ofrecer a los docentes herramientas y técnicas que ayuden a mejorar el desarrollo y resultados del proceso enseñanza-aprendizaje mediante el uso del humor en el aula.

- Objetivos específicos:

Tras la realización del programa se busca conseguir los siguientes efectos:

- Aumento del sentido del humor en docentes y alumnado.
- Mejora de la función motivadora de los profesores .
- Aumento de la motivación en el alumnado.
- Disminución del índice de fracaso escolar.
- Disminución del índice de abandono escolar temprano.

3. METODOLOGÍA

3.1. DESTINATARIOS

En esta ocasión será necesario diferenciar entre participantes y beneficiarios del proyecto, pues aunque el programa está dirigido a docentes de Educación Secundaria Obligatoria y por tanto estos serán los beneficiarios directos, se presupone que estos docentes aplicarán lo aprendido en sus aulas, por lo que sus alumnos serán los beneficiarios indirectos. Debido a esto, los efectos del programa serán analizados tanto en los docentes participantes del programa como en los alumnos de estos docentes.

Una vez realizada esta pequeña aclaración, este programa está dirigido a docentes de la E.S.O. que estando trabajando en la actualidad deseen aplicar el humor en clase como una herramienta para mejorar la motivación, y por tanto el rendimiento académico de su

alumnado. El motivo de elegir a participantes que estén trabajando en la actualidad es para poder realizar la evaluación del programa, ya que parte de los datos de esta evaluación proceden del alumnado.

3.2. PROCEDIMIENTO

Antes de comenzar con las sesiones formativas, se procederá a informar al centro educativo, centro de formación del profesorado o institución beneficiaria del programa sobre la metodología, temporalización, resultados y beneficios esperados tras la aplicación de HUMOT.

HUMOT enseña a los docentes a utilizar el humor en el aula para mejorar el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje en sus aulas. Por tanto, aunque entre los objetivos de HUMOT se encuentren la mejora del humor y de motivación en el alumnado, la formación en humor en la que consiste este programa está dirigida al cuerpo docente.

Previamente al inicio de las sesiones que conforman este programa, se acordará una reunión previa con los docentes que vayan a asistir a la formación para concretar lugar, fechas y horario de las sesiones, así como para resolver las diferentes cuestiones que puedan surgir.

Seguidamente, se llevarán a cabo las diferentes sesiones del programa, la formación del profesorado se divide en 8 sesiones (más 1 sesión de evaluación pre-intervención) a lo largo de las cuales los docentes aprenderán qué es el sentido del humor, qué beneficios tiene, y diferentes formas, beneficios y resultados de introducir el humor en clase. El número de participantes por sesión será de 16 (el motivo de que sea 16 y no 15 es debido a la preferencia de que sea un número par).

Tras haber realizado la formación de los docentes, se les pedirá que utilicen las técnicas y aprendidas en sus aulas. A lo largo de diferentes periodos de tiempo se irán evaluando los efectos del programa con las herramientas detalladas en el apartado de evaluación.

Debido a que el alumnado menor de edad es participante en la evaluación, antes de seguir con la ejecución del programa el siguiente paso será la obtención del Consentimiento Informado por parte de sus padres o tutores. Una vez obtenido este permiso, se les pedirá

a los docentes y alumnos que en diferentes momentos vayan cumplimentando una serie de cuestionarios, escalas y autoinformes para evaluar los resultados del programa (el cronograma de evaluación se puede consultar en el apartado de Evaluación).

Tras haber recogido todos los datos de la evaluación post-intervención, el siguiente paso será el análisis de datos y obtención de resultados.

En la figura 2 podemos ver el esquema general de procedimiento:

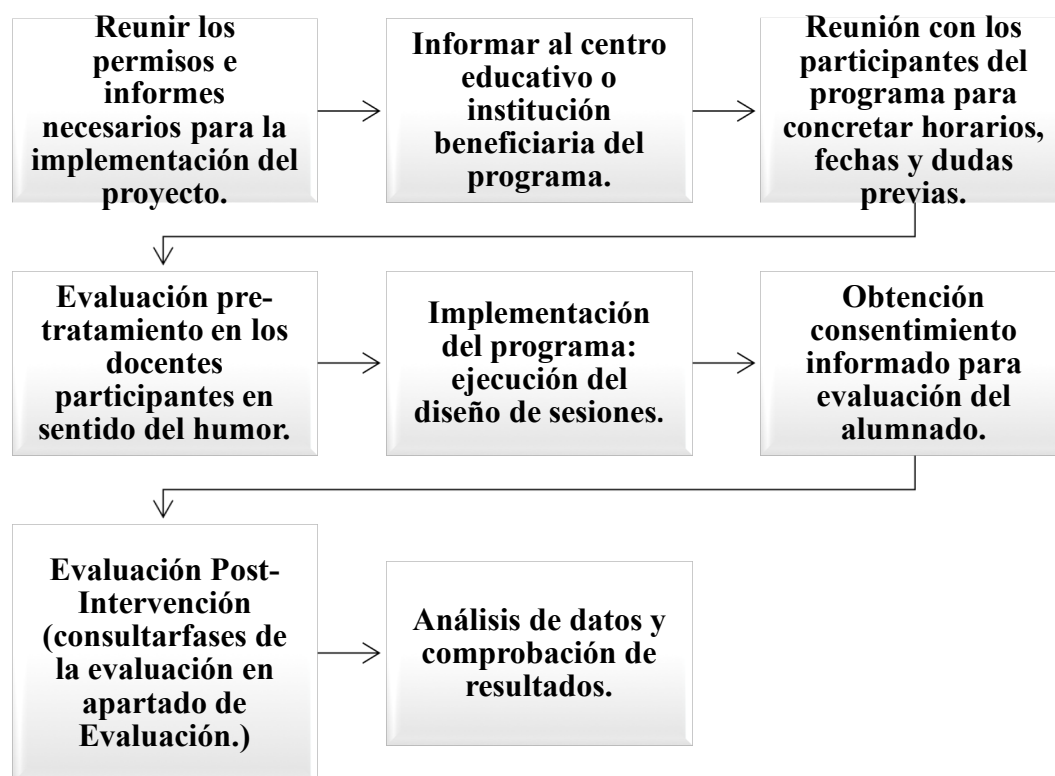


Figura 2: Esquema general de procedimiento

3.3 SESIONES DE ACTIVIDADES

Estas sesiones están dirigidas al desarrollo del humor en los docentes así como para que los mismos sean capaces de utilizar el humor en el aula. Las sesiones tienen una duración de unos 90 minutos aproximadamente y exceptuando en las sesiones en las que se realizan pruebas de evaluación, todas las sesiones contienen una actividad rompehielos. La función de estas actividades rompehielos es por una parte crear buena relación y afinidad en el grupo y por otra, para que antes de empezar con las actividades propias de cada

sesión, los participantes se relajen y creen emociones positivas “olvidándose” por un rato de las preocupaciones diarias. También trabajaremos con actividades para casa cuya función es que los participantes incorporen el uso del humor a su vida diaria, junto a las actividades para casa se utilizarán las tareas de continuidad para revisar y compartir los cambios experimentados.

SESIÓN 0 - Evaluación Previa	
OBJETIVOS DE LA SESIÓN	
- Evaluación pre-intervención de humor (a profesores) - Evaluación Eficacia percibida (profesores)	
ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN
Actividad: “Punto de partida” ➤ <u>Objetivo de actividad:</u> Reunir datos necesarios para calcular el efecto de la intervención. En esta sesión se realizará la evaluación tanto del humor de los participantes como de la percepción su función motivadora en el aula. Los instrumentos necesarios se pueden consultar en el apartado de evaluación.	90 minutos aprox
MATERIALES	
- Instrumentos de evaluación.	

SESIÓN 1 - Conociéndonos	
OBJETIVOS DE LA SESIÓN	
- Romper el hielo y conocernos - Establecer contacto entre los distintos participantes del taller - Presentación de HUMOT	

ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN
Actividad Rompehielos: “Fuera los malos rollos”: Esta actividad consiste en inflar un globo “metiendo dentro” todo lo que ese momento nos hace sentir incómodos o a disgusto, después pondremos el globo en una silla, y nos sentaremos encima provocando risa y espantando las posibles preocupaciones que en ese momento nos perturban.	10 minutos aprox.
Actividad “¿Quiénes somos?” ➤ <u>Objetivo de actividad:</u> que los participantes del taller se conozcan un poco más entre sí. Para realizar esta actividad se repartirá a cada participante un la mitad de un folio, después se situarán en el centro, al alcance de todos, multitud de ceras, lápices y rotuladores de diferentes colores. Se les pedirá a los participantes que cada uno debe de escribir su nombre en el papel y decorarlo acorde a sus gustos, hobbies y costumbres. Se deja un tiempo de unos 10 minutos aproximadamente para que puedan crear cada uno su cartel, después se les ofrece un trozo de lana para que puedan colgárselo y seguidamente se les pide que vayan presentándose al grupo de uno en uno explicando su nombre y porqué ha decorado así su cartel. Al menos durante el primer día es conveniente que se dejen el cartel puesto para que sea más fácil a los demás recordar los nombres.	40 minutos aprox.
Actividad: “Presentación de HUMOT” ➤ <u>Objetivo de actividad:</u> Que los participantes conozcan la metodología del programa y las fases de este así como los objetivos perseguidos.	40 minutos aprox.

Se expondrán a los participantes los objetivos del programa, y el modelo teórico bajo el enfoque de la Psicología Positiva en el que se basa. Además explicaremos el método de evaluación a seguir y la forma en que ellos y los alumnos tendrán que colaborar en la recogida de datos. Estos contenidos se presentarán de forma asequible al grupo y resolviendo todas las dudas que puedan surgir. Trataremos de hacerles ver que a través de las actividades que van a llevar a cabo aprenderán a utilizar el humor en el aula y que eso, repercutirá tanto en sus aulas como en diferentes ámbitos de su vida.	
MATERIALES	
▪ Globos ▪ Folios y cuerda ▪ Proyector	

SESIÓN 2 - Conociendo al señor humor

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Explicación del concepto de humor
- Experimentar y potenciar el sentido del humor
- Aprender a reírse de uno mismo
- Desinhibición en el grupo
- Reflexionar sobre los efectos percibidos durante y tras el uso del humor.

ACTIVIDADES

TEMPORALIZACIÓN

Actividad Rompehielos: “El baile loco”

Esta actividad consiste en que los participantes tendrán que bailar una canción (popularmente conocida) con la salvedad de que se les irán dando las siguientes instrucciones durante el baile:

10 minutos aprox.

- Con las manos arriba - Cómo si el suelo diera calambre - Saltando como si fuéramos muelles - A cámara lenta/rápida - Con los ojos cerrados - A la pata coja	
Actividad: “El Humor” ➤ <u>Objetivo de actividad:</u> que los participantes conozcan el concepto de humor y las dimensiones incluidas dentro de este. En esta actividad explicaremos a los participantes el concepto de humor. Explicaremos las dimensiones incluidas dentro del concepto de humor y los sectores en los que aporta beneficios dentro del aula. Resolveremos todas las dudas o curiosidades que puedan presentar los participantes.	30 minutos aprox.
Actividad: “Creando Humor” ➤ <u>Objetivo de actividad:</u> Provocar la risa, activar el cerebro social y fomentar el pensamiento optimista. Durante la actividad “Creando humor” llevaremos a cabo varios ejercicios y dinámicas, éstas dinámicas pueden ser adaptadas en función del lugar, el grupo y los objetivos. ⇒ Dinámica 1: “Color, color...” (adaptada de Castellví, 2011) Se les pedirá a los participantes que se distribuyan por la sala y vayan caminando libremente... En un momento dado, el monitor dirá “Color, color... (y el nombre de un color)”, en	35 minutos aprox.

ese momento todos los participantes deben correr para intentar tocar algo de ese color (la ropa de alguien, algún objeto, etc.). En este mismo momento el monitor intentará atrapar a alguien que aún no haya conseguido contactar con ese color. La persona atrapada será la responsable de proponer un nuevo color. ⇒ Dinámica 2: “Detalles geniales” (Actividad para casa) Esta actividad consiste en proponer varios propósitos diarios que aunque son minúsculos detalles nos ayudarán a ver la vida de forma optimista (recordemos que el marco teórico del humor que sustenta a este programa incluye el pensamiento optimista y resiliente entre las dimensiones del humor). <i>Consultar ejemplos de propuestas en “guía de materiales y ejemplos para las actividades de formación a docentes” (Anexo 1)</i> ⇒ Dinámica 3: “A saco Paco” (adaptada de Castellví, 2011) Para realizar esta actividad se les proporcionará un saquito a cada uno de los participantes, éstos deberán de ponérselo en la cabeza e ir paseando por el salón siguiendo las órdenes del monitor (saltar, gritar, correr...), si se les cae el saquito, se quedarán “congelados” y no podrán moverse a no ser que un compañero coja su saquito y se lo vuelva a colocar en la cabeza. (Si al compañero se le cae su saquito también quedará “congelado”). Actividad: “Compartiendo Opiniones” ➤ <u>Objetivo de actividad:</u> Reflexión grupal sobre el humor. En esta actividad se harán grupos de 4-5 personas y se les proporcionará un documento con una serie de cuestiones sobre la experiencia que deberán compartir y reflexionar	15 minutos aprox.
---	--------------------------

entre los miembros del grupo. Pasados 10 minutos aproximadamente, cada grupo comunicará al grupo grande las conclusiones a las que han llegado. <i>Consultar cuestionario en “guía de materiales y ejemplos para las actividades de formación a docentes” (Anexo 1)</i>	
MATERIALES	
- Proyector, ordenador y altavoces. - Preguntas de reflexión para la actividad “compartiendo opiniones” - Cuestionario para ayudar a reflexionar sobre los efectos percibidos del humor. (Incluido en “<i>guía de materiales y ejemplos para las actividades de formación a docentes</i>” (Anexo 1))	

SESIÓN 3 - Con humor la vida es mejor

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Potenciar el sentido del humor
- Aprender a reírse con uno mismo
- Crear acercamiento entre los participantes
- Reflexionar sobre los beneficios del humor

ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN
Actividad de continuidad con la sesión anterior: “¿Ha cambiado algo?” Esta actividad consiste en un pequeño coloquio para invitar a los participantes a compartir con el grupo si se han llevado a cabo alguna de las propuestas de la actividad “ideas geniales” de la sesión anterior, y en caso afirmativo, si se ha percibido algún cambio en forma de pensar y afrontar la realidad o en bienestar percibido.	20 minutos aprox
Actividad: Me gustaría ... ➤ <u>Objetivo de actividad:</u> Aumento autoestima, crear afinidad.	15 minutos aprox

En este juego se cumplirán pequeños deseos. Cada participante dirá lo que el resto del grupo desea que le hagan, como por ejemplo que le digan piropos, que lo abracen, que lo manteen o que le aplaudan.

Actividad: “El micrófono escacharrado”

➤ Objetivo de actividad: Crear risa, desarrollar espontaneidad y acercamiento entre los participantes.

“En rueda sentados, ir atribuyendo a cada participante una vocal empezando por la a hasta la u, repitiendo las veces que haga falta hasta que todos tengan su vocal.

Se les dará un micrófono (elaborado con cartulina). Al que le toque el micrófono deberá contestar a las preguntas realizadas por el coordinador utilizando solamente su vocal. Cuando vayan contestando irán pasando el micrófono que a otro compañero del grupo para que conteste la misma pregunta u otra realizada por el coordinador.

Ej.: - ¿qué has desayunado hoy?

-"Ha dasayanada ana tastada can marmalada a mantacalla a an cafá can lacha".

Actividad: “Buenas vibraciones”.

➤ Objetivo de actividad: Crear risa, desarrollar espontaneidad y acercamiento entre los participantes.

Para realizar esta actividad se van colocando las personas en el suelo tumbándose con la cabeza en la tripa de otro compañero. Una vez que están todos tumbados, se provoca la risa (primero forzada) riendo de diferentes formas (risa forzada, risa maligna, risa nerviosa, risa a cámara lenta, risa

15 minutos aprox

20 minutos aprox.

a cámara rápida, risa cantando, risa utilizando las diferentes vocales...). Esta actividad sirve para comprobar la gran cantidad de músculos que se ponen en marcha cuando reímos.	
Actividad: “Compartiendo Opiniones” ➤ <u>Objetivo de actividad:</u> Reflexión grupal sobre el humor. En esta actividad se harán grupos de 4-5 personas y se les proporcionará un documento con unas cuestiones para ayudar a reflexionar y compartir opiniones con los miembros del grupo sobre los efectos del humor (<i>Consultar ejemplo de cuestiones en “guía de materiales y ejemplos para las actividades de formación a docentes” (Anexo 2)</i>). Pasados 10 minutos aproximadamente, cada grupo comunicará al grupo grande las conclusiones a las que han llegado.	20 minutos aprox.
MATERIALES	
- Micrófono escacharrado - Anexo 2 del programa	

SESIÓN 4 - Si hay humor, se aprende mejor (I) (I)

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Aprender a usar el humor en clase
- Ayudar a “entrenar” la flexibilidad mental
- Aumentar función motivadora de los docentes

ACTIVIDADES

TEMPORALIZACIÓN

Actividad Rompehielos: “Saludo mientras paseo”

Este ejercicio consiste en pasear por el salón e ir saludando a los compañeros que te vayas cruzando con diferentes saludos o diferentes actitudes que el monitor vaya diciendo:

10 minutos aprox.

Cansado, alegre, despistado, normal, deprimido, inseguro, seguro, dolor físico, jorobado, bailarina, cojo, ejecutivo, Borracho, monstruo, pingüino, escocido, quema el suelo, cámara lenta/rápida, etc.	
Actividad: “El humor en el día a día”: (Aprendiendo a usar el humor en clase de forma cotidiana) ➤ <u>Objetivo de actividad:</u> Momentos tan cotidianos como el pasar lista en clase, la salida o entrada del recreo en incluso las explicaciones de las diferentes materias pueden variar mucho según el modo en que lo hagamos. Durante esta sesión los docentes aprenderán diferentes actividades para utilizar el humor de varias formas durante la jornada escolar. ⇒ Dinámica 1: Recién llegados... Lo primero que se hace antes de dar comienzo a la clase es comprobar quién falta, normalmente el profesor va leyendo uno por uno el nombre de los alumnos y aquellos que se encuentren presentes van contestando uno a uno. Una forma de pasar lista con humor es pidiendo a los alumnos que vayan confirmando su asistencia con diferentes variedades de contestación. En la “<i>guía de materiales y ejemplos para las actividades de formación a docentes</i>” (Anexo 1) se detallan algunos ejemplos: (algunos de estos ejemplos citados se pondrán en práctica con los mismos profesores asistentes al taller) ⇒ Dinámica 2: “Con humor lo entienden mejor” En esta parte de la sesión consiste en mostrar a los docentes algunas formas de utilizar el humor durante sus	80 minutos aprox.

explicaciones, debido a la inmensidad de contenidos académicos que existen a lo largo de la educación secundaria obligatoria, es imposible ejemplificar cada uno de ellos. En la “ <i>guía de materiales y ejemplos para las actividades de formación a docentes</i> ” (Anexo 1) se pueden consultar ejemplos de actividades que pueden ser aplicadas a gran variedad de contextos y contenidos, así como la posibilidad de modificarlas.	
MATERIALES	
- Proyector - Pizarras blancas tamaño A3-A4 y rotuladores adecuados. - Cartulinas y rotuladores de colores	

SESIÓN 5 - Si hay humor, se aprende mejor (II)	
OBJETIVOS DE LA SESIÓN	
- Aprender a usar el humor en clase - Ayudar a “entrenar” la flexibilidad mental	
ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN
Actividad Rompehielos: “Yo soy” Se asigna a cada uno de los participantes el papel de un personaje famoso, después tendrán que ir saludándose entre ellos y comentar lo que hasta ahora más le ha llamado la atención de lo aprendido a la misma vez que imitan a dicho personaje.	20 minutos aprox.
Actividad: “El humor en situaciones especiales” <u>Objetivo de actividad:</u> Durante esta sesión los docentes aprenderán diferentes actividades para utilizar el humor de	70 minutos aprox.

varias formas en situaciones “especiales”. Las actividades especiales se han dividido en los siguientes apartados:

⇒ Situación 1: Cumpleaños

Cuando una persona cumple años, de un modo u otro ese día se siente un poco especial. Sin duda una de las mejores cosas de cumplir años son los regalos que recibes ese día y casi siempre, son todos regalos materiales. Esta actividad consiste en que el día del cumpleaños de cada alumno cada uno de sus compañeros le regalará una “píldora de felicidad”, para ello, irán uno por uno felicitando al cumpleañosero y expresando algo que le guste de su forma de ser. Se persigue trabajar el cerebro social de los alumnos. Tras explicar esta actividad a los participantes se desarrollará un role play para que reciban sus píldoras de la felicidad.

⇒ Situación 2: Una clase con suerte

Se les explicará a los docentes como crear un “baúl de la suerte”. Para la creación de éste, se fabricará un baúl con una caja de zapatos, papel blanco para forrarlo y rotuladores para decorarlo. (para realizarlo en clase pueden hacerlo durante la hora de plástica o la de tutoría). Una vez fabricado el baúl se cierra y se le abre una hendidura encima para poder introducir notas. Se les pedirá a los alumnos que cada vez que se les ocurra una situación en la que consideren que han tenido suerte la escriban en un papel y la introduzcan en el baúl. Pueden hacerlo indicando su identidad o de forma anónima. Una vez cada cierto tiempo (en las tutorías por ejemplo) el profesor dirá... vamos a ver como estamos de suerte... y sacará varios papeles compartiendo las anécdotas con el resto de la clase. Se reflexionará también con los

alumnos acerca de si el verdadero motivo fue suerte o influyó el comportamiento de la persona que relata la historia. Con esta actividad se persigue por un lado que los alumnos se den cuenta de que les pasan más cosas buenas de las que creen, y por otro reflexionar con ellos que la mayoría de veces no es la suerte la responsable, sino nuestro comportamiento.

⇒ Situación 3: Exámenes

El momento del examen es sin duda uno de los instantes más tensos del contexto educativo. Hay alumnos que a pesar de haber trabajado el temario los nervios del momento impiden una buena ejecución durante el examen. A continuación se describen algunas propuestas que podrán realizar los docentes en clase para evitar en medida de lo posible el ambiente negativo en el momento de la evaluación.

- Fuera Nervios: La música es una buen modo de eliminar tensiones y emociones negativas. Una buena forma de comenzar un examen es bailando la canción de moda. Por lo tanto esta actividad consiste en realizar un pequeño baile (3-5 minutos) justo antes de realizar el examen para soltar nervios.

- Exámenes divertidos: Otra propuesta para disminuir la tensión del momento es diseñar las pruebas de evaluación con un formato divertido. En la *“guía de materiales y ejemplos para las actividades de formación a docentes”* (Anexo 1) se pueden consultar un ejemplo de un “examen divertido”.

⇒ <u>Situación 4: “A grandes problemas, grandes soluciones”</u> Hay momentos o días en los que parece que un problema nos supera y que no existe solución ninguna. En la adolescencia son muy comunes estos momentos y aunque algunos de esos problemas son íntimos y no apetece contarlos, en otros casos ocurre todo lo contrario. La actividad propuesta en enseñar a crear un momento en el aula para activar el cerebro social y para fomentar el pensamiento optimista y resiliente. Para ello, elegiremos una silla en la clase, la decoraremos de forma especial y la situaremos en un lugar diferente al resto del mobiliario. Después se invita a los alumnos que cuando estén buscando solución a algo, y si así lo desean pueden sentarse en esta silla y trasladar su preocupación a los compañeros. Seguidamente entre todos realizarán una tormenta de ideas para intentar buscar una solución a ese problema. * Se invita a los participantes a poner esta actividad en práctica “in situ” para resolver alguna de las preocupaciones que tengan en la actualidad.	
MATERIALES	
- Baúl de la suerte - Silla decorada	

SESIÓN 6 Maestro... ¡a la pizarra!

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Aprender a crear humor en el aula
- “Entrenar” flexibilidad mental

ACTIVIDADES

TEMPORALIZACIÓN

--	--

Actividad Rompehielos: “saludos con partes del cuerpo” Saludar con la parte del cuerpo que se indique: Un dedo / toda la mano / dedos de los pies / una rodilla / dos rodillas / un hombro / codos / nalgas / espalda / oreja	10 minutos aprox.
Actividad: “Practicando...” <u>Objetivo de actividad:</u> Fomentar la creatividad y flexibilidad mental de los participantes para crear modos de usar el humor en clase. Para realizar esta actividad, se invitará a los participantes a crear dinámicas para poder usar el humor en clase. Para ello, se dividirán por parejas o grupos (dependiendo del total de asistentes), se les ofrecerá material diverso cartulinas, bolígrafos, rotuladores, chinchetas, pizarras, sombreros, caretas, narices de payaso...), y se les dejarán 30 minutos para poder diseñar diferentes actividades que se puedan utilizar para introducir el humor en el aula. Una vez transcurrido este tiempo irán mostrando las actividades al resto de compañeros quienes darán retroalimentación exponiendo sus posibles dudas o aportando nuevas ideas.	80 minutos aprox.
MATERIALES	
- Material fungible y de papelería para el posible uso de los participantes en sus propuestas de humor.	

SESIÓN 7 Inicio evaluación post-intervención	
OBJETIVOS DE LA SESIÓN	
- Resolución de dudas, y evaluación post de función motivadora y humor profesorado.	
ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN

Actividad “Post-evaluación”: En esta sesión no se realizará ninguna actividad rompehielos para evitar posibles variables extrañas en las pruebas de evaluación. Para realizar la primera fase de recogida de datos de la evaluación post-intervención, aplicaremos los instrumentos detallados en el apartado de evaluación.	90 minutos aprox
MATERIALES	
- Instrumentos de evaluación	

SESIÓN 8 Coordinándonos	
OBJETIVOS DE LA SESIÓN	
- Programación del calendario de evaluación.	
ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN
Actividad: “El calendario de evaluación” <u>Objetivo de actividad:</u> concretar las fechas de los diferentes momentos en los que se van a recoger datos (tanto de alumnos como de profesores) para la evaluación. El cronograma de evaluación se puede consultar en el apartado de evaluación.	50 minutos aprox
Actividad de despedida: “El abanico de la felicidad” (adaptada de García-Larrauri, 2010) <u>Objetivo de actividad:</u> Llevarnos un recuerdo de los compañeros y despedirnos. Esta actividad consiste en sentarnos en círculo y repartir un folio a cada uno de los asistentes, se les pedirá que los doblen en pliegues como si fuera un abanico y que escriban su	20 minutos aprox.

nombre en el exterior del primer pliegue. Posteriormente los abanicos irán rotando entre todos los participantes para que en cada pliegue estos vayan escribiendo algo que les guste o que les aporta esa persona (el dueño del abanico). Finalmente cada uno de los participantes se quedará de recuerdo su “abanico de la felicidad”.	
Actividad “Reflexión final del grupo”: <u>Objetivo de actividad:</u> Reflexión grupal sobre el humor. Por último se realizará una reflexión conjunta para recoger impresiones de los asistentes al taller. Se les invitará a compartir su opinión y cambios percibidos en caso de que hubieran acontecido.	20 minutos aprox
MATERIALES	
- Calendario anual y calendario escolar. - Folios, perforadora y cuerda.	

4. RECURSOS NECESARIOS

4.1 RECURSOS MATERIALES

Los recursos materiales a lo largo del programa serán:

- Aula con pupitres (sillas y mesas) para llevar a cabo las sesiones.
- Material fungible y de papelería (pizarra, hojas de papel, utensilios de escritura, tijeras, pegamento, clips, imperdibles, rotuladores de colores, narices de payaso, globos, caretas) para el trabajo individual y grupal de los alumnos.
- Instrumentos de evaluación psicométrica
- Proyector y pantalla de proyección

4.2 RECURSOS HUMANOS

- Profesional responsable de aplicar el programa.
- Profesorado del centro educativo responsables de aprender técnicas y

herramientas para la incorporación del humor en clase.

- Alumnado de esos profesores para realizar la evaluación del programa.

5. EVALUACIÓN

Los efectos de este programa se evaluarán teniendo en cuenta las siguientes variables y participantes en la evaluación:

- Aplicación del humor por parte de los profesores en clase.
- Sentido del humor (profesores participantes del programa y alumnos beneficiarios).
- Fracaso escolar (alumnos beneficiarios).
- Abandono escolar temprano (alumnos beneficiarios).
- Motivación alumnos (alumnos beneficiarios).
- Función motivadora profesores (profesores participantes del programa).

A continuación se describen los instrumentos utilizados para la evaluación de las diferentes variables. En la figura 3 se puede observar el cronograma de la recogida de datos.

Aplicación del humor

Para constatar que los docentes han utilizado el humor en clase, y en caso positivo de qué forma y con qué frecuencia lo han hecho, se utilizará un cuestionario de elaboración propia incluido en el anexo 2.

Evaluación Sentido del Humor

Para la evaluación del humor se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Multidimensional Humor Sense Scale (MSHS)

La Multidimensional Humor Sense Scale (MSHS) (Thorson y Powell, 1993), contiene 24 ítems, 18 de los cuales están redactados positivamente y 6 negativamente para reducir el sesgo de respuestas fijas. Los ítems positivos se califican con una escala tipo likert de cinco puntos que va de muy en desacuerdo (0) a muy de acuerdo (4). Los ítems negativos al contrario, muy en desacuerdo (4) a muy de acuerdo (0).

Además de una puntuación general de sentido del humor, esta escala analiza 4 factores:

1. Creación de humor y uso del humor en situaciones sociales.
2. Uso del humor como técnica de afrontamiento.
3. Reconocimiento y apreciación del humor.
4. Apreciación del humor

El coeficiente alfa obtenido para la fiabilidad del cuestionario fue de 0.92.

Esta escala fue traducida y adaptada a la población española por Carbeló en 2006. Los resultados de alfa se encuentran entre .87 y .88 (estandarizado). (Carbelo, 2006)

- Cuestionario VIA de Fortalezas Personales

El Values in Action Inventory of Strengths (VIA-IS) (Peterson y Seligman, 2004), traducido al castellano como Cuestionario VIA de Fortalezas Personales. Es un cuestionario de 240 ítems a modo de escala tipo Likert con 5 posibles respuestas para cada uno de ellos, que mide el grado en que un individuo posee cada una de las 24 fortalezas que conforman las 6 virtudes. Tras realizar el cuestionario los resultados muestran ordenadas las fortalezas de forma descendente según estén más o menos desarrolladas. Todas las escalas del VIA-IS tienen alfas de Cronbach $> .70$ y correlaciones test-retest $> .70$.

Se puede completar online de forma gratuita desde finales de 2001 y cuenta con una adaptación accesible online en castellano desde 2006. Existen dos versiones, para niños y para adultos, ambas están disponibles en la página web de Martin E. Seligman “Authentic Happiness”.

Utilizaremos la información obtenida mediante esta herramienta para observar el desarrollo de las siguientes fortalezas:

- Humor
- Curiosidad

- Apertura Mental
- Amor por el Aprendizaje

Aunque el resultado que verdaderamente nos interesa es el del humor, es posible que las demás fortalezas también aumenten, produciendo resultados interesantes para futuras investigaciones.

Función motivadora de los profesores

Para la evaluación del grado en que los docentes sienten que pueden influir en la motivación de sus alumnos, se utilizará la Teacher's Sense of Efficacy Scale (TSES) traducido al castellano como Escala de Percepción de eficacia, construida por Tschannen-Moran y Woolfolk (2001). Existen dos versiones, la versión corta con 12 ítems y la versión larga que consta de 24 ítems. En la evaluación de este programa se utilizará la versión larga que está formada por 24 reactivos tipo Likert y que a su vez, conforman tres subescalas que evalúan:

1. Eficacia percibida para optimizar la propia instrucción ($\alpha = .81$)
2. Eficacia percibida para gestionar el aula ($\alpha = .86$)
3. Eficacia para implicar al estudiante en el aprendizaje ($\alpha = .81$)

La fiabilidad de la escala total es elevada ($\alpha = .92$).

Motivación de los alumnos

Para medir la motivación del alumnado, se utilizará el cuestionario de Automensajes Motivacionales (AM-1) (Alonso-Tapia, 1995). El AM-1 está formado por 44 ítems tipo Likert que van de nunca (0) a muchísimas veces (4). Esta escala evalúa la frecuencia de aparición de diferentes pensamientos o automensajes que pueden tener efecto en la motivación. Consta de dos escalas: una evalúa automensajes positivos con una fiabilidad $\alpha = .756$ y la otra automensajes negativos con una fiabilidad $\alpha = .896$.

Fracaso escolar

El fracaso escolar se medirá de forma cuantitativa en base al % de alumnos que no hayan conseguido promocionar de curso. La recogida de datos para el cálculo de porcentajes se realizará en diferentes momentos de la intervención para poder observar los cambios acontecidos, en este sentido aunque en el primer y segundo trimestre no se realizan evaluaciones finales y por tanto no se puede repetir ni promocionar curso, se utilizarán las evaluaciones trimestrales para observar la evolución del alumnado a lo largo del curso escolar. El modelo de recogida de datos se encuentra en el anexo 3.

Abandono Escolar Temprano

Para calcular el índice de abandono escolar temprano del grupo de alumnos beneficiarios del programa será necesario esperar un mínimo de dos años desde que los alumnos hayan finalizado 4º de la E.S.O. o bien abandonado sus estudios sin la obtención del título. Esto es debido a que el rango de edad en el que se analiza el abandono escolar temprano es desde los 18 a los 24 años. Para calcularlo se realizará a todos los alumnos beneficiarios transcurridos dos años desde su finalización (con éxito o sin él) de la etapa de la E.S.O. el Autoinforme de vida académica (anexo 4) .

Aunque se podría presuponer que los alumnos que no hayan obtenido el título al finalizar la E.S.O. no han continuado sus estudios, a estos alumnos también se les pedirá que realicen el autoinforme debido a su posible reinserción al mundo académico.

En la Figura 3 se puede observar el cronograma de recogida de datos para la evaluación de los efectos del programa.

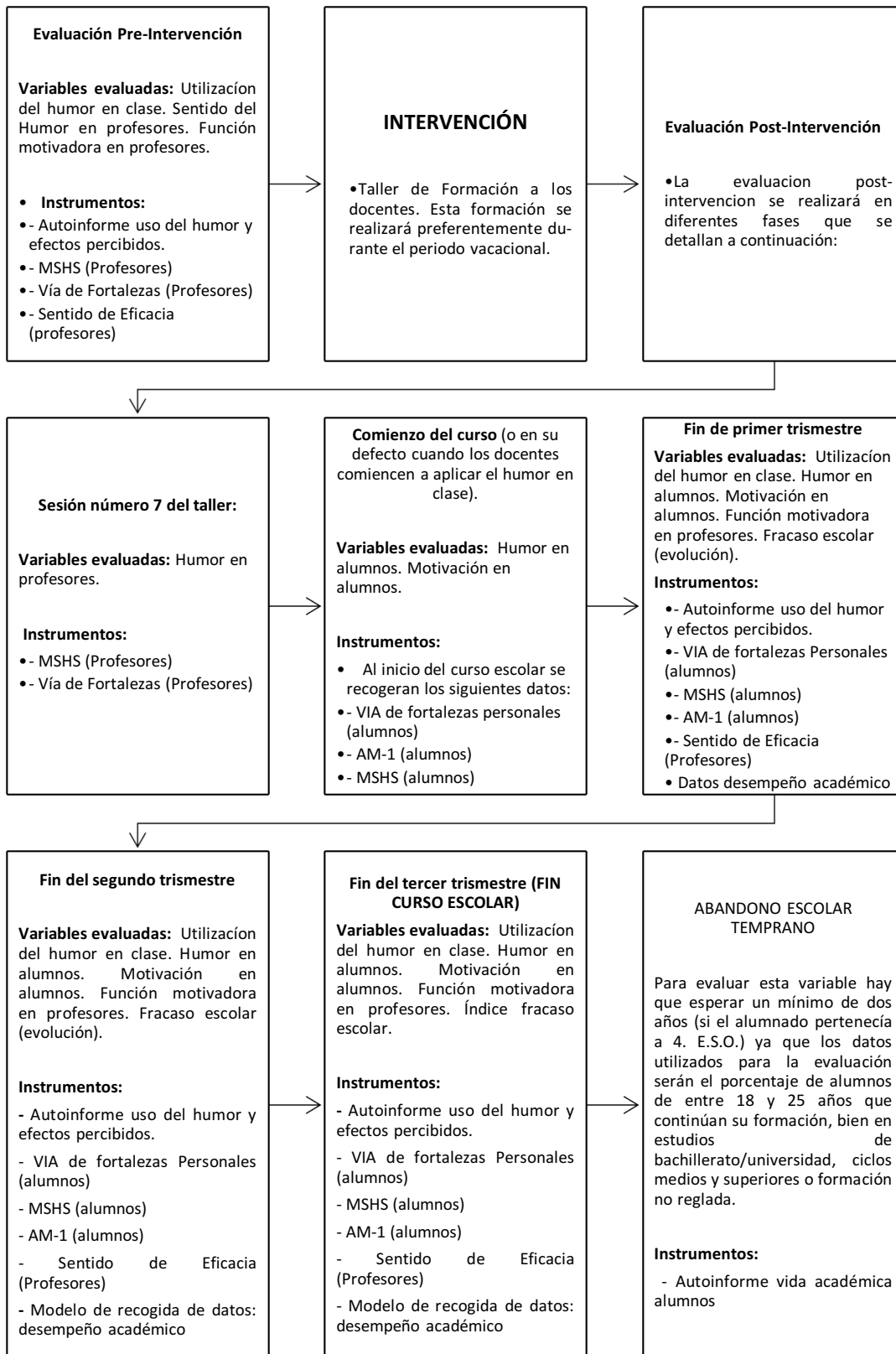


Figura 3: Cronograma de evaluación

6. RESULTADOS ESPERADOS

Tras la aplicación del programa se espera que los docentes participantes hayan, por un lado aumentado su sentido del humor y sobretodo que hayan aprendido como utilizar el humor como herramienta de motivación en el aula. Lo siguiente que se espera es que éstos utilicen el humor dentro del aula como una herramienta para aumentar la motivación de su alumnado. Una vez aplicado el humor en el aula por parte de los docentes, se espera un aumento de la motivación en el alumnado y un aumento de función motivadora en los docentes que den lugar a la mejora de los resultados académicos, y por tanto, a la reducción del fracaso escolar y del abandono escolar temprano.

7. CONCLUSIONES

No cabe duda de que en el sistema educativo español hay que cambiar algo (o mucho). Actualmente los docentes tienen la labor de, no sólo enseñar contenidos académicos al alumnado, sino también de motivar el interés de estos alumnos hacia el aprendizaje. Ocurre en demasiados aularios que no sólo la motivación de los alumnos es pobre, sino que la percepción de eficacia del profesor para cambiar esto es baja o nula. Debido a esto es necesario estudiar y diseñar herramientas que ayuden a los docentes a ser y sentirse capaces de cambiar esta situación.

HUMOT es un programa de intervención construido desde el enfoque de la Psicología Positiva destinado a la formación de los docentes para el uso del humor en clase, dotando a éstos de una herramienta práctica, divertida y eficaz para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje. Por una parte HUMOT tiene como objetivo el aumento de la función motivadora del profesor y por otro lado, también tiene como objetivo el aumento de motivación de los alumnos, produciendo estos dos cambios un clima favorecedor del aprendizaje. Además, se espera que como consecuencia de estos dos cambios, se produzca una disminución del fracaso escolar y del abandono escolar temprano.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Alonso Tapia, J. (1995). *Orientación educativa. Teoría, evaluación e intervención*. Madrid: Síntesis.
- 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, Madrid, España.
- Carbelo, B. & Jáuregui, E. (2006). Emociones positivas: humor positivo. *Papeles del psicólogo*, 27(1), 18-30.
- Castellví, E. (2011). *Taller práctico de risoterapia*. ALBA Editorial.
- Diario Oficial de la Unión Europea. (2009). *Conclusiones del Consejo del 12 de mayo de 2009 sobre un marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación (ET 2020)*, 28.5.2009, C 119/2-10.
- Fernández-Abascal, E. G. (2008). Emociones positivas. PIRÁMIDE.
- Fernández, J. D. (2002). Pedagogía del Humor. En A. R. Idígoras (Ed.), *El valor terapéutico del humor*, 65-88. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Francia, A. y Fernández, J. D. (2009). *Educar con humor*. Málaga: Aljibe.
- Fredrickson, B. L. (2001). The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions. *American Psychologist*, 56 (2001) 218-226.
- García-Larrauri, B. (2010). Una ventana abierta al sentido del humor en el aula. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, 32, 7-24.
- García-Larrauri, B. Monjas, I. Román, J.M. y Flores, V. (2002). Sentido del humor, rasgos de personalidad y variables situacionales. En M. I. Fajardo, M.I. Ruiz, A. Ventura, F. Vicente y J. A. Julve (Ed), *Psicología de la infancia y la adolescencia. Nuevos retos, nuevas respuestas* (pp.463-478) Teruel: Psicoex.

- García-Larrauri, B. Monjas, I. Román, J.M., Flores, V. y Cuetos, A. (2004). Sentido del humor: delimitación conceptual, evaluación y propuestas de intervención. En M. I. Ruíz y otros (Ed), *Aportaciones psicológicas al desarrollo difícil*. (pp.387- 430). Badajoz: Psicoex.
- García-Larrauri, B., Manzano, M. E., Muñoz, M. I., Hernández, M. y Cuetos, A. (2010). *Claves para aprender en un ambiente positivo y divertido. Todo rueda mejor si se engrasa con humor*. Madrid: Pirámide.
- Hardiman, M. (2012). Informing pedagogy through the brain-targeted teaching model. *Journal of Microbiology & Biology Education: JMBE*, 13(1), 11.
- INEE (2015): *Sistema estatal de indicadores de la educación 2015*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Instituto Nacional de Evaluación Educativa (pp. 65).
- Jáuregui-Narváez, E. y Fernández-Solís, J. D. (2009), Risa y aprendizaje: el papel del humor en la labor docente. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 66(23,3), 203-215.
- Martin, R. (2008). *La Psicología del humor. Un enfoque integrador*. Madrid: Orión Ediciones.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2014). Panorama de la educación. Indicadores de la OCDE. Recuperado de:
<http://www.mecd.gob.es/dctm/inee/indicadores-educativos/panorama2014/panorama-de-la-educacion-2014informe-espanol-05-sep-.pdf?documentId=0901e72b81a722ac>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2016). Sistema Estatal de Indicadores de la Educación. Recuperado de:
<http://www.mecd.gob.es/dctm/inee/indicadores/2016/seie2016okkk.pdf?documentId=0901e72b8222f7d1>
- Mora-Ripoll, R. y Ulba-López, R. (2011). La risa: diferencias según el género. *Revista Clínica Española*, 211(7), 360-366.

- Navarrete, B. (2007). La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativa*, 15.
- Peterson, C. y Seligman, M.E.P. (2004). *Character strengths and virtues: A handbook and classification*. Washington, D.C.: APA Press and Oxford University Press.
- Pinillos, J.L. (1977). *Principios de psicología*. Madrid: Alianza Editorial.
- Roca, E. (2010) El abandono temprano de la educación y la formación en España Ministerio de Educación. *CEE Participación Educativa*, 15, 58-85.
- Thorson, J.A., & Powell, F.C. (1993). Development and validation of a Multidimensional Sense of Humor Scale. *Journal of Clinical Psychology*, 49, 13-23.
- Tschannen-Moran, M., & Woolfolk-Hoy, A. (2001). Teachers' sense of efficacy scale. *Retrieved*, 1, 12.
- Vázquez, C. y Hervás, G. (Eds.). (2008). *Bienestar: Fundamentos científicos de una Psicología Positiva*. Madrid: Alianza Editorial.
- Woolfolk, A. (2006). *Psicología Educativa* (Novena edición). Pearson Educación. p. 669.
- Ziv, A. (1998). "Teaching and learning with humor: Experiment and replication". *Journal of Experimental Education*, 57 (1), 5-15.

8.ANEXOS

Índice de Anexos:

- Anexo 1: Guía de materiales y ejemplos para las actividades de formación a docentes.
- Anexo 2: Cuestionario aplicación del humor en el aula y efectos percibidos
- Anexo 3: Modelo recogida de datos: desempeño académico del alumnado (índice de fracaso escolar.
- Anexo 4: Cuestionario de vida académica

- **GUÍA DE MATERIALES Y EJEMPLOS PARA LAS ACTIVIDADES DE FORMACIÓN A DOCENTES**

SESIÓN 2

- **Actividad “Creando humor”**

⇒ Dinámica 2: “Ideas Geniales”

1.- Actividad para empezar el día: *“Porque yo lo valgo”*, consiste en por la mañana, mirarnos al espejo y recordarnos todo aquello que hemos conseguido hasta ahora y por todo lo que nos valoramos a nosotros mismos. Para provocar risas con nosotros mismos se pueden realizar algunas muecas o imitaciones.

2.- Actividad para el día: *“Agradecer”* Por la prisa con la que vivimos hoy en día generalmente tendemos a dar las las gracias por hábito de educación. Sin embargo, a no ser que sea un agradecimiento muy intenso, pocas veces experimentamos el agradecimiento emocional. Una buena forma de hacerlo es imaginándonos la misma situación si esa persona no hubiera actuado así: si no hubiera sido amable al cobrarme el pan, si no hubiera sujetado la puerta cuando iba cargado de bolsas, si no me hubiera hecho la cena cuando llegué cansado del trabajo... La idea consiste en experimentar el agradecimiento en los pequeños detalles del día a día. Es decir, que cada vez que digamos la palabra gracias, exploremos la gratitud.

3.- Actividad para antes de dormir: *“Diario de la felicidad”* Hay veces que damos por hecho que las cosas tienen que salir bien, y tendemos a lamentar lo que sale mal pero no a celebrar lo que sale bien. Esta actividad consiste en que al final del día anotar tres o más cosas que nos han salido bien o que nos han gustado de ese día. No es necesario que sean situaciones “extraordinarias”, el hecho de no haberte encontrado atasco de camino al trabajo o si hoy toca comer tu comida preferida son buenos motivos para celebrarlo.

- **Actividad: “Compartiendo opiniones” (Incluida en sesiones 2 y 3)**

Preguntas para ayudar a la reflexión del grupo sobre la experiencia con el humor.

- ¿Sueles reírte a menudo?
- ¿Cómo te has sentido hoy durante los momentos de risa?
- ¿Has percibido algún cambio o efecto a nivel mental o físico?
- ¿Crees que las actividades que estamos aprendiendo pueden ayudarte de alguna forma en tu labor como docente?

SESIÓN 4: SI HAY HUMOR SE APRENDE MEJOR

- **Actividad: “El humor en el día a día”:**

Dinámica 1: Recién llegados

Ejemplos de diferentes formas de comprobar la asistencia.

- Con una frase de una canción (puede ser para todos la misma o dejar libertad de elección a los alumnos), por ejemplo:
 - *Profesor: Pablo de la Torre Casado*
 - *Estrella: “🎵 La cucaracha, la cucaracha ya no puede caminar... 🎵”*
- Objetivos: Desinhibición, crear clima positivo, humor afiliativo.

- Nombrando su equipo de fútbol, su color, su helado, su animal (o imitándolo), su asignatura... Por ejemplo:
 - *Profesor: Miguel Lorente Jiménez*
 - *Miguel: “Caballo”*
 - *Profesor: Gloria Velasco Cortés*
 - *Gloria: “Perro”*

→ Objetivos: Conocer mejor a nuestros alumnos, que los compañeros se conozcan entre sí y descubran cosas en común.

- Repitiendo algo que hayan aprendido en algún momento en clase: en el día anterior, alguna fórmula matemática, un término en inglés... Por ejemplo:
 - *Profesor: Marina López García*
 - *Marina: “ $\pi = 3,14$ ”*
 - *Profesor: Paco Torres Madueño*
 - *Paco: “El ADN tiene doble hélice”*

→ Objetivos: aumentar la atención de los alumnos en las materias, repasar entre todos el material académico, observar los contenidos más y menos asimilados por los estudiantes.

⇒ Dinámica 2: “Con humor lo entienden mejor”

Ejemplos de cómo introducir el humor durante la explicación del temario:

Ejemplo 1: “Cálculo Humano”

Operaciones matemáticas: una buena forma de aprender y practicar matemáticas es construyendo números y signos humanos. Para ello se pedirán tantos voluntarios como dígitos y signos sean necesarios para realizar la operación y se les repartirán pizarras blancas para anotar a cada uno su valor, cuando cada alumno tenga su valor asignado se les pedirá que vayan realizando la operación colocándose cada uno en el lugar correcto.

*Se realizará un role play con los asistentes

Ejemplo 2: “Listas musicales”

Memorizar listas: Una buena forma de memorizarlas es introduciendo una melodía (mejor si es conocida por todos) o rapeando. Se puede pedir a los alumnos que preparen una actuación (individual o en grupo) para el día siguiente.

*Se realizará un role play con los asistentes

Ejemplo 3: “Reviviendo la historia”

Datos históricos: Para memorizar la asignatura de historia una gran idea es realizar pequeñas representaciones en clase, para ello se eligen los personajes a los que se les da (o se les pide que realicen) un pequeño texto con el que tendrán (en ese momento o en los días siguientes) que representar los hechos acontecidos, por ejemplo, para explicar el descubrimiento de América se podría realizar de la siguiente forma:

Personajes: Reyes Isabel y Fernando, Cristóbal Colón, hermanos Pinzones, guardia real, narrador.

Texto a representar:

Narrador: Estaban tranquilamente los Reyes Isabel y Fernando almorzando en palacio cuando de pronto llamaron a la puerta... El guardia real preguntó...

Guardia Real: ¿Quién llama?

Narrador: Entonces, se oyó una nerviosa y acelerada voz tras la puerta...

Cristóbal: Soy Cristóbal Colón, vengo a hablar con los Reyes Católicos, Isabel de Castilla y Fernando de Aragón.

Narrador: Cuando el guardia abrió la puerta Cristóbal gritó acelerado...

Cristóbal: ¿Dónde se hayan sus majestades? ¡Tengo que hablar con ella inmediatamente!

Narrador: El guardia acompañó a este extraño señor hasta donde estaban almorzando los reyes...

*Cristóbal: ¡¡Majestades!! Tengo un gran descubrimiento que seguro les va a interesar!!
¡Una nueva ruta hacia la india!*

Fernando: ¿Cómo dices? ¡Eso es imposible!! ¿En que te basas?

Cristóbal: ¡No! Señor el mundo no es como lo conocemos... Existe un notable personaje llamado Galileo que afirma que la tierra no es plana. Navegando hacia occidente, encontraremos una ruta mucho más rápida hacia la India.

Fernando: ¡ Eso es imposible!

Narrador: Pero Isabel miró pensativa a Cristóbal y le dijo...

Isabel: estudiaré como podríamos financiar tu propuesta...

Cristóbal: Gracias majestad

Narrador: Tras varias reuniones el 17 de abril de 1492 los Reyes Católicos autorizaron a Cristóbal a emprender un viaje que cambiaría la forma de ver el mundo. El 12 de Octubre de 1492 Cristóbal Colón avistó tierra.

(Las obras pueden variar en duración y especificidad de los contenidos dependiendo de los objetivos académicos propuestos).

*Se realizará un role play con los asistentes

Ejemplo 4 “Vendiendo conocimientos”

Otra forma de trabajar el material académico es que ellos mismos sean los profes, existe la forma tradicional de la exposición, pero no deja de ser “un trabajo del insti” más. La actividad consiste en que se divide el aulario en grupos, y el tema o contenido en tantos puntos como grupos haya. A cada grupo se le asigna un punto del temario, y se les da un tiempo para prepararse un anuncio de televisión que tendrán que “vender” a sus compañeros. Se pueden usar carteles y diferentes formas creativas para hacerlo.

Asignatura: Biología

Tema: el ADN

¡Se vende el invento del año! ¡El ácido desoxirribonucleico! Incluye toda la información hereditaria de un ser vivo. El paquete contiene doble hélice y desoxirribosa. Y además... ¡se regalan 4 tipos diferentes de bases nitrogenadas: adenina, guanina, timina y citosina.! ¡Oportunidad única!

*Se realizará un role play con los asistentes

Ejemplo 5: “Concursos de la tele”

Esta actividad consiste en organizar concursos con los alumnos en lo que se enfrentarán a cuestiones relacionadas con un tema propuesto. Ya que lo importante es que tengan el material aprendido para esta actividad, se le avisará a los alumnos con antelación. Una vez llegado el día se organizarán grupos los cuales deberán elegir un nombre y un “grito de guerra”. Después el profesor será el presentador del concurso e irá dirigiendo de forma cómica y divertida las preguntas a los diferentes grupos. Se pueden otorgar premios como no tener que elaborar un trabajo o 1 punto extra en el examen.

SESIÓN 5: SI HAY HUMOR SE APRENDE MEJOR (II)

Actividad: El humor en situaciones especiales

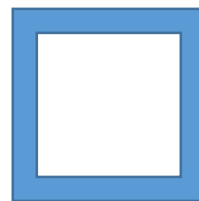
⇒ Situación 3: El examen

Propuesta de examen divertido:

😊 **¡BIENVENIDOS AL EXAMEN DE FÍSICA Y QUÍMICA!** 😊

¿Quién realiza este examen?.....

¿A qué curso perteneces?



Dibuja aquí tu retrato

- Mamá, ¿qué haces
en frente de la
computadora con
los ojos cerrados?
es que

Nada hijo... Es que
Windows me dijo que
cerrara las pestañas

¡Confía en ti mismo, recuerda pensar bien las respuestas y repasar el examen antes de entregarlo!

Recuerda que cada pregunta vale 2 puntos:



1.- Calcula la velocidad constante con la que se desplaza un móvil sabiendo que 15 s después de comenzar su movimiento ha recorrido 200 m. 😊

2.- ¿Qué aceleración es mayor, la de un coche que pasa de su posición de reposo a una velocidad de 40 m/s en 4 segundos, o la de una moto, que tarda 10,8 segundos en alcanzar una velocidad de 110 km./h? 😊

3.- Se deja caer una pelota desde lo alto de una torre, si el tiempo que tarde en caer es de 5 segundos. Calcular la altura de la torre y la velocidad de llegada al suelo. 😊

4.- El motor de un coche de 600 kg ejerce una fuerza de 2000 N y los rozamientos de las ruedas con la carretera equivalen a una fuerza de 800 N. Determina la aceleración que lleva el coche. ☺

5.- Un ascensor de 500 kg cuelga de un cable. Suponiendo que no hay rozamiento, calcula la tensión del cable: ☺

- a) Cuando el ascensor está parado.
- b) Cuando asciende con una velocidad constante de 1 m/s
- c) Cuando sube con una aceleración de 1 m/s².
- d) Cuando baja con una aceleración de 1,5 m/s².

¡¡La diferencia entre ganar y perder suele ser no dándose por vencido!!

Estas preguntas no puntúan: (realízalas una vez hayas finalizado el examen si te queda tiempo disponible)

¿Qué parte del temario te ha gustado más?

¿Qué parte del temario te ha gustado menos?

¿Te ha resultado difícil este examen? (rodea la respuesta)

Si No

¿Cuánto has estudiado para este examen?

- a. He estudiado mucho
- b. Podría haber estudiado un poco más
- c. Casi no he estudiado
- d. No he estudiado nada

CUESTIONARIO APLICACIÓN DEL HUMOR EN EL AULA Y EFECTOS PERCIBIDOS

IMPORTANTE LEER ANTES DE CUMPLIMENTAR EL INFORME

Se ruega que la cumplimentación de este autoinforme sea lo más sincera y precisa posible intentando evitar falsear respuestas ya que la intención de este cuestionario es la obtención de datos reales para conocer los efectos reales de –NOMBRE DEL PROGRAMA–.

INTRUCCIONES:

A continuación se presentan una serie de preguntas sobre la utilización del humor en clase y los efectos percibidos, por favor, elija la que más se ajuste a la realidad.

Nombre: _____

Centro: _____

Fecha: _____

1.- ¿Ha aplicado usted alguna de las herramientas de humor aprendidas durante la formación?

- a. No, no he aplicado ninguna
- b. Sí, pero de forma aleatoria en algún día suelto
- c. Sí, aunque no a diario, he aplicado estas herramientas de forma frecuente
- d. Si, he incorporado de forma cotidiana el humor durante la impartición de mis clases

2.- En caso de que en alguna situación o con frecuencia haya utilizado el humor en clase, ha notado usted cambios en su percepción subjetiva acerca de su función motivadora en el aula?, es decir, ¿nota usted que es capaz de aumentar la motivación de sus alumnos?

- a. Si, me he dado cuenta de que cuando utilizo el humor en clase aumenta la motivación o el deseo de aprender de mis alumnos.
- b. Aunque he utilizado el humor en clase, no he notado ningún cambio en la motivación de mis alumnos.
- c. La motivación de mis alumnos con los que he utilizado el humor no sólo no ha aumentado sino que ha disminuido.

3.- Cuando ha utilizado el humor en clase, ¿cómo le ha resultado la tarea de controlar la atención del grupo?

- 4.- Por favor, enumere a continuación de qué formas ha utilizado el humor en clase y cuales le ha resultado más efectiva, si además de las herramientas aprendidas durante la formación ha modificado alguna o creado formas nuevas de introducir el humor en el aula por favor inclúyala también:

This image shows a full page of white paper with horizontal black ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a template for writing or drawing. There are no margins, text, or other markings on the page.

- 50 -

ANEXO 3

MODELO RECOGIDA DE DATOS: DESEMPEÑO ACADÉMICO DEL ALUMNADO (ÍNDICE DE FRACASO ESCOLAR)

Nombre: _____

Utilización del humor en clase (rodee la respuesta): SI NO

Institución o centro académico: _____

Año escolar: _____

Nivel en el que ha impartido docencia: _____

Número de alumnos que han formado el grupo: _____

Asignatura o asignaturas que ha impartido: _____

Número de alumnos que han superado su asignatura: _____

Rellenar las siguientes cuestiones solo a final de curso:

¿Es usted tutor de dicho curso? (rodee la respuesta): SI NO

En caso de que la respuesta anterior haya sido afirmativa, ¿Cuántos de sus alumnos han superado con éxito el curso? _____ (Se considera que el curso ha sido superado satisfactoriamente cuando el alumno promociona de curso)

Gracias por su colaboración

CUESTIONARIO VIDA ACADÉMICA

IMPORTANTE LEER ANTES DE CUMPLIMENTAR EL INFORME

Se ruega que la cumplimentación de este autoinforme sea lo más sincera y precisa posible intentando evitar falsear respuestas ya que la intención de este cuestionario es la obtención de datos reales para conocer los efectos reales de –NOMBRE DEL PROGRAMA–.

INTRUCCIONES:

A continuación se presentan una serie de cuestiones acerca de su vida académica, por favor, elija la opción que más se asemeje a su situación actual y tiempo transcurrido desde que dejó el instituto.

Gracias por su colaboración.

Centro Educativo o Institución en el que se aplica el programa:

Año escolar en el que obtuvo el graduado de la E.S.O. o abandonó sus estudios:

1.- ¿Posee usted el título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.)?
En caso de respuesta afirmativa indique el año escolar en el que lo obtuvo:

2.- ¿Continuó usted sus estudios tras finalizar la E.S.O. (o tras dejar el instituto)?

- a. No, abandoné los estudios
- b. Sí, pero abandoné.
- c. Sí, aún continúo estudiando.

3.- ¿Está usted actualmente cursando alguno de los siguientes tipos de formación? En caso afirmativo, señale cual o cuáles:

- Enseñanzas Universitarias
- Enseñanzas Artísticas Superiores
- Educación no reglada en centro de formación privado
- Graduado en Educación Secundaria Obligatoria
- Estudios de bachillerato
- Ciclo Formativo de Grado Superior
- Ciclo Formativo de Grado Medio

(La pregunta 4 es sólo para los que actualmente están estudiando):

4.- ¿Tienes pensado continuar con tu educación académica una vez termines lo que estás realizando ahora?

- a. Si
- b. No lo sé
- c. No

(La pregunta 5 es sólo para los que actualmente NO están estudiando):

5.- ¿Te gustaría volver a retomar los estudios realizando cualquier tipo de formación reglada o no reglada?

- a. Si, tengo pensado hacerlo

- b. No me lo he planteado
- c. No, no me gustaría

6.- ¿Utilizaban tus profesores el humor en clase?

- a. Si
- b. No lo recuerdo
- c. No

(La pregunta 7 es sólo para los que sus profesores hayan utilizado el humor en clase)

7.- ¿Crees que el uso humor pudo influir en tu motivación y resultados académicos?

- a. Si
- b. No

(La pregunta 8 es sólo para los que sus profesores NO hayan utilizado el humor en clase)

8.- ¿Te hubiera gustado o te gustaría que tus profesores utilizaran el humor en clase?

- a. Si
- b. No

9.- Observaciones:
