

El humor como activador didáctico para el aprendizaje

T. Feliz Murias; G. Levi Orta

*Departamento de Didáctica, Organización Escolar y Didácticas Especiales
Universidad Nacional de Educación a Distancia*

RESUMEN (ABSTRACT)

El proyecto ALIEM (Aprendizaje Lúdico en Intervención Educativa Motivadora) puso en marcha una experiencia de actividades repartidas a lo largo del cuatrimestre para cada uno de los nueve temas de la asignatura de *Diseño de Programas* en el Grado de Educación Social. Estas actividades de carácter voluntario se presentaron en el foro de la asignatura de forma gráfica introduciendo algún elemento humorístico; en todo momento, los alumnos obtuvieron información de retorno por parte del equipo docente. Se trataba de incluir la dimensión lúdica en el aprendizaje, especialmente a través de las actividades de aprendizaje y consecuentemente, de las pruebas de evaluación. Los objetivos del proyecto fueron: 1. Diseñar actividades lúdicas para el aprendizaje del diseño de programas. 2. Experimentar su puesta en práctica a través del curso virtual con interacción y seguimiento del equipo docente. 3. Diseñar las pruebas presenciales de evaluación desde una perspectiva lúdica. 4. Evaluar la percepción de la experiencia y los resultados en el aprendizaje así como las tutorías de los centros asociados y las pruebas de evaluación. El plan de trabajo se distribuyó en cuatro fases: a. Encuesta de preferencias formativas de los estudiantes. b. Diseño y puesta en práctica de un set de actividades lúdicas para cada uno de los nueve temas de la asignatura. Estas actividades fueron propuestas en el foro y se realizaron y discutieron en este mismo entorno. c. Diseño y aplicación de la prueba presencial en consonancia con las actividades de aprendizaje propuestas durante el cuatrimestre. d. Realización de una encuesta a estudiantes y tutores. Protocolo metodológico y propuesta de mejora.

Palabras clave: Didáctica, metodología, humor, práctica, motivación

1. INTRODUCCIÓN

Con el proyecto ALIEM (Aprendizaje Lúdico en Intervención Educativa Motivadora), nos propusimos valorar el uso del humor en la asignatura de *Diseño de Programas* en el Grado de Educación Social. La experiencia se planteó con una serie de actividades repartidas semanalmente a lo largo del cuatrimestre para cada uno de los nueve temas del programa. Estas actividades de carácter voluntario, se presentaron en el foro de la asignatura de forma gráfica introduciendo algún elemento humorístico. En todo momento, los alumnos obtuvieron información de retorno por parte del equipo docente.

1.1 Problema/cuestión.

La educación a distancia tiene altas tasas de abandono. El estudio en solitario requiere de una motivación personal y de estrategias de estudio. El diseño de programas es una asignatura compleja y laboriosa. Por ello, la hemos planteado de forma activa y lúdica introduciendo actividades con tono humorístico a lo largo del proceso para incentivar y motivar a los estudiantes.

1.2 Revisión de la literatura.

El humor es una estrategia importante en Educación aunque su utilización se ha realizado sobre todo de modo informal y se encuentran pocas referencias investigadas. Así, Guitar (2011) afirma que “reír es un recurso didáctico que mejora el rendimiento de los alumnos y los predispone de otra manera al aprendizaje, mientras que para el docente representa la oportunidad de establecer otro tipo de relación con el estudiante”. No se trata pues de convertir a los docentes en comediantes, payasos o humoristas sino de “mediar pedagógicamente a través del humor”.

Algunos autores se han centrado en la aportación del humor sobre el desarrollo personal a través de los diversos artes y la cultura en general (Manila, 1991). Otros han planteado el humor en áreas concretas como las Matemáticas (Paulos, 1980). Huizinga (1954) llega a hablar de Homo Ludens, otorgándole un papel central en la socialización y, por ende, en la construcción de nuestra personalidad.

Encontramos incluso una interesante aproximación al valor terapéutico del humor en Moody (1978), Bokun (1986) y Carbelo (2005), bien como instrumento complementario, por ejemplo en Medicina, bien como recurso central de un método terapéutico que viene denominándose de diversas formas, una de ellas la Risoterapia.

Es, sin embargo, en Educación donde encontramos las referencias más provechosas para nuestra experiencia. Diversos autores han descrito sus experiencias, reflexiones, aportaciones teóricas y sus investigaciones sobre el humor en el aula. Así, podemos citar a Payo (1994a y 1994b), Fernández y Francia (1995) y Burguess (2003).

Recogeremos en estas páginas a Fernández Solis (2011) quien indica que el humor incide sobre la personalidad del educador así como sobre la de los estudiantes, y recoge cuatro motivos para utilizar el humor en Educación:

- ▲ Para dar una respuesta afirmativa a los estudiantes.
- ▲ Por ser una forma de comprender la realidad.
- ▲ Porque genera un estilo de relación socioeducativa.
- ▲ Porque ayuda y estimula la creatividad.

Napier y Gershenfeld (1975) indican, no obstante, que el uso del humor presenta ciertos obstáculos ya que en ciertos contextos o momentos, puede entenderse como un comportamiento inmaduro, una pérdida de tiempo, una falta de seriedad o un deterioro de la eficacia.

Fernández Solis (2002, p. 97) propone posibles funciones del humor en el aula que refleja la diversidad y soporte que proporciona:

Nº	Funciones	Contenidos
1	<i>Función motivadora</i>	Consigue despertar el interés y el entusiasmo. Fomenta la buena disposición ante las tareas.
2	<i>Función de camaradería y amistad</i>	Ayuda a establecer relaciones sanas y correctas. Posibilita un clima de cordialidad y de confianza. Refuerza y consolida lazos de amistad.
3	<i>Función de distensión</i>	El humor y la risa funcionan como válvula de escape ante situaciones imprevistas o conflictivas. Ayuda a liberar la tensión acumulada. Ayuda a desdramatizar situaciones.
4	<i>Función de diversión</i>	Mediante el humor se experimentan sensaciones de alegría. Se goza en compañía de los otros. Se vivencia el placer de reír juntos.
5	<i>Función defensiva</i>	El humor se utiliza para defenderse de sus adversarios. Se consigue reír uno de sus propias faltas o dificultades antes de que lo hagan los otros.
6	<i>Función intelectual</i>	Ayuda a desterrar los pensamientos distorsionados. Favorece el análisis de las situaciones teniendo en cuenta todos los elementos que la conforman. Ayuda a desarrollar la memoria y los procesos cognitivos.

7	<i>Función creativa</i>	Estimula el pensamiento lateral o divergente. Se potencia la imaginación como elemento clave en la resolución de problemas.
8	<i>Función social</i>	Ayuda a analizar la realidad con el objeto de transformar la misma.
9	<i>Función pedagógica</i>	El humor aplicado al campo educativo consigue que se mejoren y agilicen los procesos de enseñanza y aprendizaje. Sirve de apoyo en la construcción de materiales y herramientas didácticas.
10	<i>Función terapéutica</i>	El humor sirve para tratar y resolver los trastornos o perturbaciones emocionales desde planteamientos psicológicos.

Todo ello nos reafirma en el interés de utilizar el humor como recurso estratégico en la formación para motivar, mantener, facilitar y mejorar el aprendizaje.

1.3 Propósito.

Los objetivos del proyecto fueron:

1. Diseñar actividades lúdicas para el aprendizaje del diseño de programas.
2. Experimentar su puesta en práctica a través del curso virtual con interacción y seguimiento por parte del equipo docente.
3. Diseñar las pruebas presenciales de evaluación desde una perspectiva lúdica.
4. Evaluar la percepción de la experiencia y sus resultados en el aprendizaje, en las tutorías de los centros asociados y en las pruebas de evaluación.

2. METODOLOGÍA

2.1. Descripción del contexto y de los participantes.

Diseño de Programas de Desarrollo Social y Cultural es una asignatura del primer cuatrimestre en el segundo curso del Grado de Educación, que inició su andadura en la UNED en el curso 2009-2010. Esta asignatura se impartió por primera vez en el curso 2010-2011 y se matricularon en ella 742 alumnos/as.

Asimismo, cuenta con un plantel de 81 profesores tutores/as repartidos por toda España que se reúnen con los estudiantes que así lo deseen una vez a la semana y a quienes atienden igualmente por medios virtuales. Los tutores/as realizan actividades con los estudiantes y los guían especialmente en la realización del cuaderno de trabajo que propone un diseño global en torno a un tema determinado. Este cuaderno, diseñado

por el equipo docente de la Sede Central, es corregido por los propios tutores/as y esta calificación conforma el 30% de la calificación final de la asignatura.

El equipo docente está formado por dos profesores que han diseñado la asignatura y preparado los materiales correspondientes: guía pública, guías de estudiantes, guía de tutores, manual, plataforma, actividades, evaluaciones y cuaderno de trabajo. La interacción con los estudiantes se realiza a través de la plataforma, especialmente mediante las actividades que hemos comentado anteriormente, pero también vía telefónica, utilizando el correo electrónico además de cuatro videoconferencias repartidas a lo largo del cuatrimestre.

2.2. Materiales

La asignatura cuenta con:

- ▲ Una guía pública accesible en el portal de la UNED
- ▲ Tres guías específicas dirigidas a los estudiantes: general, de aprendizaje y de evaluación
- ▲ Un manual de referencia preparado para el aprendizaje autónomo (Feliz Murias, 2010)
- ▲ Dos cuadernos de trabajo: uno para cada convocatoria: febrero y septiembre, (Feliz Murias y Leví Orta, 2011)
- ▲ Un conjunto de 72 actividades en soporte gráfico que se plantea en el foro
- ▲ Un conjunto de seis pruebas de evaluación final que se realizan de forma presencial en febrero y septiembre

2.3. Instrumentos

Describiremos en este epígrafe someramente la plataforma pero sobre todo las actividades que hemos puesto en práctica. La plataforma Alf es un entorno similar a Moodle y otros que se basa en el código de Dot Learn¹, una plataforma de código abierto utilizada por numerosas universidades. Disponemos en ella, de herramientas para la comunicación, incluido el chat y foros, aunque cabría destacar, por su singularidad, la posibilidad de mensajería directa al correo electrónico, tanto en forma de avisos (por ejemplo, por una nueva noticia o un nuevo *post* en el foro) como en forma de mensajes destinados a los miembros de la comunidad. Disponemos también de la posibilidad de videoconferencia por Internet con visualización de los interlocutores

en pantalla, chat integrado y visualización del escritorio si se requiere. Todo ello nos proporciona unas posibilidades valiosas para la formación a distancia.

Sin embargo, el soporte nos planteó un problema en la realización de las actividades, dada la importancia de la presentación gráfica, no resultan fáciles de apoyar en un procesador de textos o un pdf, no porque no las soporten sino por la dificultad de editar en ellos. Por ello, decidimos colgarlas en formato gráfico (jpeg y png). De este modo, cualquier usuario/a de ordenador puede utilizar programas de edición de imágenes gratuitos que le permitan añadir texto u otros elementos gráficos a las actividades.

Sin embargo, la experiencia demostró que no todos los usuarios/as tienen las competencias suficientes para ello por tanto aceptamos las respuestas en forma textual. Esto resultó muy útil metodológicamente ya que algunas actividades tenían respuestas concisas y carecía de sentido estar enviando respuestas muy similares. Mientras que otras actividades admitían respuestas muy diversas al ser más abiertas; en este tipo de respuestas tenía más sentido ver la diversidad para contrastarla con la respuesta propia. En los ejemplos que hemos incluido a continuación, la Actividad 7, tema 3, admite muy pocos matices en las posibles respuestas, en cambio la Actividad 5, tema 4, admite respuestas válidas muy diversas.

La consigna que dimos, por tanto, no fue que cada alumno/a enviase sus respuestas sino que las mandase si planteaban diferencias respecto a las anteriores y explicase esas diferencias. Esta divergencia podía proceder bien por el desacuerdo con la respuesta de algún estudiante o simplemente o por la posibilidad de otras respuestas perfectamente válidas como en el ejemplo propuesto.

La presentación de estas actividades se realizó en el foro como documento adjunto y un texto identificativo. A modo de ejemplo, explicamos el texto de la actividad 7 del tema 3:

Objetivo: *Interpretar el artículo 1 del Reglamento General Orgánico de CR.*

Tipología: *Estudio de caso.*

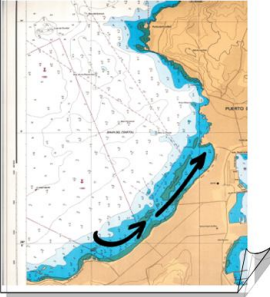
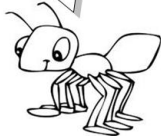
Mecanismo: *Preguntas sobre texto real.*

Centro de interés: *Sra. Bibi Liote Caria y la Rata Tumb Hada.*

Se trata de proporcionar al estudiante un marco conceptual descriptivo que le adentre asimismo a través de las propias actividades, en su diseño. Para ello, indicamos

el objetivo, tipología, mecanismo procedimental y centro de interés. A partir del tema 5, los propios estudiantes deben cumplimentar esta ficha para cada actividad.

<p>Artículo 1º Definición del Reglamento General Orgánico. El Reglamento General Orgánico es la norma interna y específica de Cruz Roja Española que desarrolla sus Estatutos, aprobados por la Asamblea General Extraordinaria de la Institución celebrada en San Lorenzo de El Escorial, el 28 de junio de 1997, con informe favorable del Consejo de Protección, de la Comisión Mixta de la Federación Internacional de la Cruz Roja y de la Media Luna Roja y del Comité Internacional de la Cruz Roja, y publicados en el BOE del 17 de septiembre de 1997, por Orden del Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales de 4 del mismo mes y año. El presente texto ha sido aprobado por el Comité Nacional en reunión de 29 de julio de 1998, en ejercicio de la facultad que le confiere el artículo 14. Dos. 11. de los Estatutos.</p> <p>¿De qué órgano gubernamental depende?</p> <p>¿De qué nivel Macro es este órgano?</p> <p>¿En qué fuente se ha publicado?</p> <p>¡La última tiene trampa!</p> <p>¿Qué normas están por encima de este reglamento?</p> <p>Esto es nivel Macro. ¿Cuál de ellos?</p> <p>Sra. Bibi Lloite Canja</p>	<p>¡Hola! Soy Pat Tinete.</p> <p>¿Qué elemento de diseño defino en cada lugar?</p> <p>Afecta al contexto y a la situación...</p> <p>Son las personas a las que nos dirigimos...</p> <p>Responde a un planteamiento general...</p> <p>Lo que cabe esperar de nuestra intervención...</p> <p>Divulgación de la organización o del programa...</p> <p>La suma de los gastos previstos...</p> <p>Generado con una aplicación de http://www.genmagic.net/</p>
<p>Actividad 7, tema 3</p>	<p>Actividad 5, tema 4</p>

<p>· Analizar y determinar la composición química de la arena de la playa. · Estudiar la dinámica litoral. La sedimentación y sus consecuencias. · Determinar el origen de la arena.</p> <p>En el litoral: Arena de diferentes áreas de la playa de Las Canteras. En el laboratorio: Tamices de 1 y 0,5 mm. Lupa binocular. Coladores. Agujas enmangadas o similares. Imanes. Botes de recogida de muestras. Etiquetas. Cartulinas negras. Placas de Petri.</p> <p>1 Señala con flechas en el mapa adjunto de la playa de Las Canteras la dirección y el movimiento de la arena anteriormente descrito, e indica el lugar donde se acumula.</p>  <p>En primer lugar, identifica los componentes del microdiseño de este curso en cada ficha.</p> <p>Analiza la coherencia entre los componentes.</p> <p>Establece la correspondencia entre los componentes.</p> <p>Indica los componentes que falten en alguna de las fichas.</p> <p>Varios autores (2006). La arena: composición y estructura. Edición: Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria. http://comunidad.eduambiental.org/course/view.php?id=4</p>	<p>Objetivos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar el tiempo fuera de la escuela. 2. Estudiar en grupo con compañeros de clase. 3. Dedicar un tiempo diario para la lectura. 4. Realizar un actividad diaria aeróbica. 5. Conversar con la familia diariamente. <p>1er tipo de actividad</p> <p>2º tipo de actividad</p> <p>3er tipo de actividad</p> <p>Diseña una actividad para cada tipo propuesto para este nivel de microdiseño.</p> 
<p>Actividad 7, tema 6</p>	<p>Actividad 1, tema 8</p>

2.4. Procedimientos

El plan de trabajo se distribuyó en cuatro fases:

1. Encuesta de preferencias formativas de los estudiantes.
2. Diseño y puesta en práctica de un set de actividades lúdicas para cada tema (9 temas en total). Propuestas en el foro, realizadas y discutidas en este mismo entorno.
3. Diseño y aplicación de la prueba presencial en consonancia con las actividades de aprendizaje propuestas durante el cuatrimestre.
4. Encuesta a estudiantes y tutores. Protocolo metodológico y propuesta de mejora.

Realizamos una encuesta al inicio del curso y otra después de la publicación de las calificaciones. Exponemos a continuación algunos resultados.

3. RESULTADOS

La asignatura ha recibido una alta calificación en la evaluación de satisfacción realizada por la Universidad alcanzando 84,5 sobre 100 y situándola entre las mejor valoradas de este curso y carrera.

Hemos obtenidos una participación en los foros superior al 95%, lo que la hace una de las más activas. Aproximadamente el 50% de los alumnos matriculados han realizado la prueba presencial así como entregado el cuaderno de trabajo.

Rescatamos algunos indicadores generales de la encuesta final que hemos recogido después de las calificaciones. Se trata de una encuesta con escala de 1 a 5 y preguntas abiertas:

- a) Estoy satisfecho con el diseño didáctico de la asignatura. Media: 4,36
- b) Me costó adaptarte al sistema enseñanza-aprendizaje propuesto por el Equipo Docente. Media: 3,12
- c) He disfrutado preparando la asignatura. Media: 4,03
- d) La asignatura está bien estructurada. Media: 4,21
- e) Me ha resultado difícil preparar esta asignatura. Media: 2,73
- f) Ha sido un acierto incluir un plan de seguimiento y evaluación continua. Media: 4,16
- g) Las orientaciones para la realización del plan de actividades me resultaron útiles. Media: 4,36

h) El cronograma general del plan de trabajo fue necesario. Media: 3,76

i) Fue interesante la manera de llevar a cabo el planteamiento de la asignatura. Media: 4,36

j) Las orientaciones para el estudio de los contenidos tuvieron un buen efecto. Media: 4,12

k) Realice cualquier propuesta de mejora sobre la asignatura en general:

▲ Al principio costaba entender las actividades, pero poco a poco se nos fueron aclarando las dudas con bastante acierto.

▲ No creo que se haya tratado de una evaluación continua ya que prácticamente toda la puntuación la constituía la prueba escrita, prueba que me pareció muy subjetiva.

▲ Como alumna es un poco complicado decir algo que pueda mejorar la asignatura ya que la estructura práctica de la asignatura me ha parecido muy interesante e innovadora.

▲ Como está, está bien.

▲ Con una media de actividades algo inferior por tema, resulta más fácil seguir tanto el estudio como la autoevaluación. No obstante adelante con el sistema.

▲ Creo, como pasa en casi todas las asignaturas, nos saturan con muchísimo material para estudiar, preparar y aprender en tan poco tiempo como lo son 3 meses.

▲ Desde mi punto de vista, no cambiaría nada ya que el equipo docente se lo ha trabajado mucho.

▲ En principio, ha sido una asignatura con la que he disfrutado bastante, con lo cual no tengo muy claro cómo podría mejorarla.

▲ Estoy satisfecha con lo aprendido en la asignatura. Creo que ha estado muy bien estructurada y muy bien dinamizada por el Equipo Docente.

▲ Extender la asignatura a 5 meses.

▲ Intentar aplicar este tipo de aprendizaje en otras asignaturas.

▲ La asignatura está muy bien planteada, solo que no he podido disfrutarla y participar como me hubiera gustado debido a dificultades de índole personal.

▲ La asignatura me ha encantado y el trabajo realizado por el equipo docente ha sido excelente. Ésta ha sido con diferencia la mejor asistencia que hemos tenido por parte del equipo docente en todas las asignaturas. Yo personalmente llevaba las cinco asignaturas en el primer cuatrimestre y vuestra ayuda y apoyo han sido ejemplares. Sólo lamento el no haber dedicado más tiempo a la asignatura, pues hubiera podido aprender y sobre todo disfrutar mucho más con mi aprendizaje... pero aún así me alegro de haberla trabajado y de haber podido disfrutar de vuestro modo de trabajar. Ojalá podamos disfrutar el próximo curso otra vez en otra asignatura con este equipo docente tan genial.

▲ La evaluación final debería ser más práctica y menos teórica

▲ Lo único que cambiaría de la asignatura es que se colgasen todas las actividades desde el principio de cuatrimestre, para que podamos ir realizándolas a nuestro ritmo y que se colgasen antes corregidas.

▲ No se me ocurre. Pero si lo dejo en blanco, no me acepta la encuesta. El motivo de que todavía no esté hecha esta encuesta es que si me dejo alguna pregunta, cuando vuelvo para atrás tengo que empezar desde el principio. Por eso, lo que creo que debiera de mejorar es la Encuesta.

▲ No sé que mejorar. El equipo docente ha estado super atento. El temario muy claro y las actividades desde el principio del cuatrimestre. Felicidades!!! seguid así!!!

▲ Pienso que se debería saber más sobre la educación de los niños para poder realizar un trabajo más aplicado a la educación de los niños que hoy en día nos presenta.

▲ Se hizo un poco difícil poder llevar al día la asignatura. Es verdad que trabajo y que cojo 5 asignaturas cada cuatrimestre, pero también es verdad que después de colgar las actividades en el foro, a veces tenía que esperar más de una semana a obtener respuestas del

profesorado a esas actividades, y tras ese período de tiempo, que ya había realizado las actividades de otro tema, se me hacía difícil ponerme en situación de las actividades anteriores y recordar que era lo que había querido decir al hacerlas. Simplemente añadiría un seguimiento más frecuente.

▲ Solamente decir, que estoy muy satisfecha con esta asignatura. No la he aprobado, porque no la había preparado, pero considero que es una buena forma de aprendizaje. gracias al equipo docente.

▲ Todo bien.

▲ Todo me pareció correcto.

4. CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos tanto en la satisfacción como en la opinión de los estudiantes nos refuerzan en las estrategias planteadas y nos animan a continuar mejorando. El humor actúa de facilitador tanto para la comunicación como para el aprendizaje. Incrementa la participación y reduce el abandono. Animamos a los colegas a que indaguen por estos caminos. Seguro que gana en calidad de vida en sus aulas.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bokun, B. (1986). *El humor como terapia*. Barcelona: Tusquets.

Burguess, R. (2003). *Escuelas que ríen*. Pichicha: Troquel.

Carbelo, B. (2005). *El humor en la relación con el paciente*. Madrid: Masson.

Feliz Murias, T. y Levi Orta, G. C. (2010). *Guía pública de Diseño de Programas para el Desarrollo Social y Cultural*. Disponible en el portal de la UNED: www.uned.es

Feliz Murias, T. y Levi Orta, G. C. (2010). *Guía general de Diseño de Programas para el Desarrollo Social y Cultural*. Madrid: UNED. Disponible en el repositorio e-spacio: <http://e-spacio.uned.es/>

Feliz Murias, T. y Levi Orta, G. C. (2010). *Guía de aprendizaje de Diseño de Programas para el Desarrollo Social y Cultural*. Madrid: UNED. Disponible en el repositorio e-spacio: <http://e-spacio.uned.es/>

Feliz Murias, T. y Levi Orta, G. C. (2010). *Guía de evaluación de Diseño de Programas para el Desarrollo Social y Cultural*. Madrid: UNED. Disponible en el repositorio *e-spacio*: <http://e-spacio.uned.es/>

Feliz Murias, T. y Levi Orta, G. C. (2010). *Guía para los tutores/as de Diseño de Programas para el Desarrollo Social y Cultural*. Madrid: UNED. Disponible en el repositorio *e-spacio*: <http://e-spacio.uned.es/>

Feliz Murias, T. (2010). *Diseño de programas de Educación Social*. Madrid: McGraw-Hill.

Feliz Murias, T. y Levi Orta, G. C. (2010). *Cuaderno de trabajo de Programas para el Desarrollo Social y Cultural: febrero*. Madrid: UNED. Disponible en el repositorio *e-spacio*: <http://e-spacio.uned.es/>

Feliz Murias, T. y Levi Orta, G. C. (2010). *Cuaderno de trabajo de Programas para el Desarrollo Social y Cultural: septiembre*. Madrid: UNED. Disponible en el repositorio *e-spacio*: <http://e-spacio.uned.es/>

Feliz Murias, T. y Levi Orta, G. C. (2010). *Actividades de Programas para el Desarrollo Social y Cultural*. Solicitar a los autores.

Feliz Murias, T. y Levi Orta, G. C. (2010). *Pruebas de Programas para el Desarrollo Social y Cultural*. Solicitar a los autores.

Fernández Solis, J. M. (2011). *Pedagogía del Humor: El Valor Educativo del humor en la Educación Social*. Consultado el 15.05.11. Disponible en laserena.dip-badajoz.es/.../documentos_pedagogia_del_humor_8ae1f73a.doc

Fernández Solis, J. M. (2002). Pedagogía del humor (65-88), en Idígoras, A.(Ed.) *El valor terapéutico del humor*. Bilbao: Serendipity DDB.

Fernández, J. M. y Francia, A. (1995). *Animar como humor, aprender riendo, gozar educando*. Madrid: CCS.

Guitart, M. (2011). *Las ventajas de utilizar el humor en la educación*. Consultado el 15.05.11. Disponible en <http://noticias.universia.edu.uy/ciencia-ntt/noticia/2010/01/04/154914/ventajas-utilizar-humor-educacion.html>

Huizinga, J. (1954). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Moody, R. (1978). *El poder curativo de la risa*. Madrid: Edaf.

Napier, R. W. y Gershenfeld, M. K. (1975). *Grupos: teoría y experiencia*. México: Trillas.

Payo, G. (1994a). *Cuando el humor entra en la escuela*. Cuadernos de Pedagogía 228,

Payo, G. (1994b). Educar el sentido del humor. En *Visiones del humor, I Simposio sobre el humor: perspectivas multidisciplinarias*. Universidad de Santiago: Universidad de Salamanca y Santiago de Compostela.

¹ <http://dotlrn.org/>