

## La clase magistral en la educación: artes plásticas y musicales

### Lecture-style classes in Art and Music Education

Antonio Félix Vico Prieto  
Universidad de Jaén  
afvico@ujaen.es

Recibido 19/06/2018  
Aceptado 24/06/2018

Revisado 24/06/2018  
Publicado 01/07/2018

#### Resumen

Desde el comienzo del presente siglo, el sistema educativo está tratando de arrinconar la clase tradicional, que asume la idea de un profesor como único transmisor de conocimiento y un alumnado que atiende a las clases de forma pasiva, intentando sustituirla por otros métodos y estrategias educativas, que traten al alumnado como una parte activa en el proceso de aprendizaje. Las técnicas ligadas al juego o las clases invertidas aparecen como técnicas educativas novedosas y actuales, pero, en realidad, dichas formulas pedagógicas se basan en las aportaciones de pedagogos como Guy Brousseau o John Dewey. La diferencia, claro está, es que los estos métodos asumen como herramienta

#### Abstract

There is a technological revolution happening in our classrooms nowadays. At the present time, the Lecture-style of transmission learning is being eliminated and classrooms are becoming a place of exploration and collaboration. Project-based learning, gaming and everything related to new technology are now the mainstream pedagogical method. Although this ideas seem modern and actual, project-based methods have their roots in proposals such as the teachings of Guy Brousseau or John Dewey. There is no doubt that technology has helped to facilitate these proposals, and to widen the possibilities for teaching, learning and connection. This work aims to show the possibilities

#### Para citar este artículo

Vico Prieto, Antonio Félix (2018). La clase magistral en la educación: artes plásticas y musicales. Tercio Creciente, 14, págs. 139-144.  
<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n14.11>

principal el uso de las nuevas tecnologías. Así, este trabajo propone una revisión crítica de las últimas tendencias educativas ligadas a las nuevas tecnologías, incidiendo de forma particular en cómo los educadores en arte pueden dar un paso adelante para mejorar la didáctica de las materias ligadas a la educación artística.

for embedding technology into teaching and understand the role of new technology related to art education. How art educators might embed technology and understand possible challenges you may face as a teacher using technology.

## Palabras clave / Keywords

Clase tradicional, nuevas tecnologías, arte, pedagogía, estrategias educativas

Lecture-style class, technology, Art, pedagogy, educational strategies

## Para citar este artículo

Vico Prieto, Antonio Félix (2018). La clase magistral en la educación: artes plásticas y musicales. Tercio Creciente, 14, págs. 139-144.  
<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n14.11>

## ¿El ocaso de la clase magistral?

La clase tradicional, basada en que el profesorado que ofrece una clase magistral y el alumnado escucha de forma pasiva, parece llegar a su fin. Con la llegada del nuevo milenio, el sistema educativo está tratando de arrinconar la tradicional clase magistral intentando sustituirla por otros métodos y estrategias educativas, que traten al alumnado como una parte activa en el proceso de aprendizaje. Así, surgen en nuestras aulas el ya conocido aprendizaje basado en proyectos, la “gamificación”, e incluso, desde comienzos de la presente década, la metodología del flipped learning. Todas estas técnicas educativas nos parecen novedosas y actuales, pero, aunque seguramente lo son, dichas propuestas pedagógicas hunden sus raíces en la heurística clásica, o las enseñanzas de Comenio, Giner de los Ríos, Guy Brousseau o John Dewey (Brousseau, 2007; Dewey, 1938/2004). La diferencia, claro está, es que los nuevos métodos de enseñanza asumen como herramienta principal el uso de las nuevas tecnologías de la imagen y sonido.

De hecho, la primera idea que deberíamos abordar es el porqué el uso de las nuevas tecnologías se nos presenta como la píldora mágica con la cual que seremos capaces, por fin, de renovar nuestros sistemas educativos. No es una cuestión menor, todos somos conscientes de que educadores y gobiernos acuden al uso de la tecnología en un intento de renovar los métodos pedagógicos para así derrotar la clase magistral, porque, en opinión de una cierta mayoría, es una metodología obsoleta. Quizá esa sería la primera pregunta que deberíamos hacernos, ¿por qué la clase magistral está tan denostada hoy día?

No sin envidia, admiramos a instituciones como el MIT de Massachusetts o la Universidad de

Harvard que han logrado desterrar, al menos en gran medida, la idea de clase magistral. Parece ser que una de las claves está en el uso de las nuevas tecnologías. Aunque a algunos les pueda parecer una observación sarcástica, si bien hecha desde una perspectiva global, nuestros centros de enseñanza (sobre todo universidades) no parecen estar lejos de estas instituciones de referencia en cuanto aularios y medios tecnológicos. Entonces, ¿por qué no somos el MIT? Seguramente, porque nuestro sistema educativo está diseñado en torno a la pedagogía tradicional. Quizá este sería un primer diagnóstico: estamos intentando encontrar un nuevo sistema educativo pero, al final, sólo estamos introduciendo ordenadores y tablets en nuestras aulas (Beetham, H.; McGill, L.; and Littlejohn, A., 2009). Sí, parece que vivimos en un extraño desajuste en el que utilizamos tecnología moderna pero con pedagogía anticuada, ese parece ser el patrón. Muchos centros educativos están gastando grandes cantidades de dinero en comprar ordenadores para su alumnado porque creen que la tecnología lo cambia todo. Y, no es así, a nuestro juicio, el camino es innovar en las técnicas de aprendizaje.

### Nuevas propuestas educativas: desde el juego al más allá

Con la idea de encontrar el santo grial que solucione los problemas en nuestras aulas, grupos de investigadores de diferentes partes del mundo centran su trabajo en demostrar que el alumnado no aprende a base de discursos, es decir, plantean que aprender al margen de la clase magistral es mucho más efectivo. Jon Bergmann es uno de esos pioneros. A principios de la década de los dos mil, puso en marcha el llamado Flipped Classroom, la clase invertida. El alumnado estudia en su casa la

materia que el profesor previamente les ha dejado en una página virtual (similar a las páginas MOOC de las nuestras universidades), y una vez en clase al día siguiente, el profesorado divide a los estudiantes en grupos, les pone a trabajar sobre el contenido visualizado en casa, resuelve dudas y les hace de guía. Según Bergmann, la ventaja principal del Flipped Classroom, es que el profesorado se adapta a los diferentes ritmos de aprendizaje y ninguno de los estudiantes se queda atrás. En su opinión, utilizando la clase magistral el profesorado enseña la materia en el aula, que para algunos estudiantes será muy fácil de asimilar y para otros no. La gran ventaja pues de este método es la personalización de la enseñanza.

Johan Brand, uno de los pioneros de enseñar a través de los video juegos, es el creador de Kahoot! una App que condensa toda la idea de "gamificación" del aula. Esta herramienta permite al profesorado crear cuestionarios, introducir vídeos, audios y medir el nivel de conocimiento del alumnado. Los estudiantes responden a sus preguntas usando un móvil, una tablet u ordenador. Respaldado por numerosas evidencias científicas, la "gamificación" defiende que el aprendizaje se produce cuando somos capaces de activar el llamado sistema de recompensa cerebral, esto nos motiva y mejora nuestro estado de ánimo. Realmente es aprender como lo hace un niño jugando con una App (Drent, M.; Meelissen, M. 2008).

Marc Prensky, conocido por ser el autor del término "nativos digitales", es el uno de los grandes defensores del aprendizaje basado en proyectos, un modelo que pone al alumnado a experimentar al margen de las asignaturas o las clases tradicionales. Su idea es que no necesitamos aulas ni escuelas, porque agrupar al alumnado en grupos (incluso por edad), es antiguo. Su propuesta defiende la idea de buscar espacios donde el alumnado pueda hacer proyectos y trabajar junto. El profesorado colabora en esta idea enseñándoles, si es el caso, a través de dispositivos móviles (Prensky, 2001). A nuestro juicio, las propuestas de Prensky son realmente valiosas y llamativas, pero nos llevan a un vértigo absoluto. Si no hay exámenes, no hay aulas ni libros de texto,

¿qué hacemos con nuestros edificios? ¿Qué pasa con el sistema de evaluación? ¿Qué nivel de conocimientos tendrá nuestro alumnado? En este punto se nos antoja útil recapitular la información y quizá, no huir de preguntas incómodas. Sinceramente, tenemos la extraña certeza de que se nos está escapando algo.

### ¿Para qué enseñamos?

Si reflexionamos sobre nuestro día a día en las aulas, seremos conscientes de que en ellas es muy común el uso de herramientas como, PowerPoint, ordenadores, tablets, cámaras de cine, etc., pero todos sabemos que, aún así, hay una parte del alumnado que simplemente no tiene gana de aprender. Si las nuevas tecnologías se utilizan de forma rutinaria en nuestros centros de enseñanza, ¿por qué el alumnado se descuelga de nuestras clases? ¿La culpa la sigue teniendo la clase magistral? Creemos que no, se nos escapa una evidencia clara: aprender cuesta trabajo (Enochsson, A.; Rizza, C. 2009). Además, quizá hay que añadir un problema que nadie quiere plantear, y es que, en gran parte, nuestro alumnado no ha encontrado su sitio, no están donde ellos quieren estar. Hay está, seguramente, la ventaja de centros como el MIT o Harvard, allí todo el mundo quiere estudiar.

Quizá la solución esté en que la educación deba de plantearse desde todos los niveles de la sociedad, profesorado, alumnado, familia e instituciones. Quizá se necesite un cambio, profundo, y este debe de hacerse desde abajo, no desde los despachos. No deberíamos quedar cegados por el espejismo de las nuevas tecnologías, estas son sólo una herramienta más, necesaria sin duda, en este engranaje. En nuestra opinión, la solución no pasa por introducir Super Mario bros en clase, no se trata de introducir la tecnología en al aula a toda costa. El problema, es que, posiblemente, no estamos diseñando los sistemas educativos teniendo en cuenta la vida de nuestro alumnado. Deberíamos preguntarnos porqué se aburren y deberíamos lograr que quieran aprender (Gillen, J.; Barton, D. 2010).

Para avanzar en este camino quizá tendríamos que plantearnos una serie de cuestiones fundamentales (a

veces seguramente incómodas), por ejemplo, ¿para qué enseñamos? En la actualidad vivimos dentro de una inercia que nos empuja como docentes a formar a nuestro alumnado para los trabajos del futuro. No en vano los grandes gurús de la pedagogía actual (Marc Prensky, Peter Senge, Johan Brand o David Roberts) defienden esa idea, y posiblemente, en general, eso debe de ser así, debemos preparar a nuestro alumnado para la sociedad del presente. Aunque a nuestro juicio, la educación debería de llevar aparejada siempre la idea de humanismo, si no, es muy posible que logremos a grandes expertos en computación, finanzas, o tecnología, pero con verdaderos déficits como ciudadanos y como personas (Lluna, S.; Pedreira, J. 2017).

Otra pregunta que quizá todos deberíamos hacernos es, ¿por qué debemos defender el arte en escuelas y universidades? Posiblemente la respuesta todas estas preguntas es que, defender el humanismo y las enseñanzas artísticas en nuestros centros de enseñanza, es la única vía para que el alumnado consiga tener un pensamiento crítico y que aprenda a innovar, que aprenda a ser creativo. Hoy día nuestra sociedad demanda perfiles muy transversales porque la especialización por sí sola ya no vale. Para enseñar esto, la educación artística es de absoluta utilidad.

### Tecnologías de imagen y sonido ¿el nuevo santo grial?

Por supuesto nos faltaría una última pregunta, ¿por qué necesitamos las nuevas tecnologías en clase? La respuesta se nos antoja sencilla: vivimos en un mundo nuevo. Si pensamos que podemos educar a nuestro alumnado alejado de las nuevas tecnologías aduciendo que no conocemos su uso, nos estaríamos equivocando y, seguramente, seríamos unos irresponsables al no querer trabajar con estas herramientas, entre otras cosas, porque le estaríamos diciendo a nuestro alumnado: paso de eso, yo ya no tengo que aprender más (Lluna, S.; Pedreira, J. 2017).

No nos queda más remedio que ser humildes y comprender que su mundo es diferente al nuestro. Debemos caer en la cuenta de que no hay otra opción salvo escucharlos. Entender lo que les interesa a nuestro alumnado es pensar en lo que les importa. Entenderles desde otra visión, esto es ser creativos, y las tecnologías, desde este punto de vista, son un punto de encuentro. Por eso el profesorado necesita experimentar con la tecnología y encontrar nuevas formas de enseñar con mayor eficacia. Las nuevas tecnologías se convierten así en una ayuda vital para transformar la educación.

A modo de conclusión, sí que nos gustaría hacer una llamada de atención al lector. Más allá de estar o no de acuerdo con las posiciones que defiende el presente artículo, creemos que es de gran importancia discutir la pertinencia de la clase magistral (y por tanto la llamada pedagogía tradicional), aunque asumimos que hay, y debe haber, diferentes puntos de vista que se pueden considerar sobre este tema en cuestión. Con toda seguridad no hay una única solución para el tema que abordamos. Estamos hablando de un cuestión de extraordinaria envergadura que lleva planteándose desde el principio de la propia noción de enseñanza. Cada país y situación es diferente. Aún así, se nos hace difícil pensar que la clase tradicional sea el gran problema de todo. Visualizar una sistema con profesorado cargado entusiasmo y alumnado centrado en aprender sí que debería ser la línea a seguir y, muy posiblemente, sería gran parte de la solución. Lejos de caer en el desanimo, el profesorado dedicado a la docencia en arte deberíamos de ser conscientes que este nuevo tiempo nos ofrece la posibilidad de aportar a la enseñanza actual, la gran herramienta que supone pensar y actuar como un artista: el ser creativo. Acercarse a la información que ya conocemos desde otra perspectiva y, por supuesto, probar junto al alumnado propuestas que mejoren la dinámica de las clases, ahí es donde está el sitio de las nuevas tecnologías.

## Referencias

- Beetham, H., McGill, L., Littlejohn, A. (2009). *Thriving in the 21st century: Learning Literacies for the Digital Age*. Glasgow: Caledonian University.
- Brousseau, G. (2007). *Iniciación al estudio de la teoría de las situaciones didácticas*. Buenos Aires: Zorzal
- Dewey, J. (1938/2004) *Experiencia y educación*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Drent, M, Meelissen, M. (2008). Which factors obstruct or stimulate teacher educators to use ICT innovatively? *Computers & Education*, 51, 187-199
- Enochsson, A., Rizza, C. (2009). *ICT in Initial Teacher Training: Research Review*. OECD Working Papers, 38.
- Gillen, J., Barton, D. (2010). *Digital Literacies*. TLRP
- LLuna, S., Pedreira, J. (2017) *Los nativos digitales no existen*. Barcelona: Deusto.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On the Horizon*, 9(5).