

IV PROJETAR 2009
PROJETO COMO INVESTIGAÇÃO: ENSINO, PESQUISA E PRÁTICA
FAU-UPM SÃO PAULO BRASIL
Outubro 2009

Eixo: Proposição

“Proyectarse” o la Experiencia en el Acto del Proyectar
“Projectar-se” ou A Experiencia no Acto de Proyectar

Autor: Psegiannaki Aikaterini Evangelia
Arquitecto y Estudiante del Doctorado en la ETSA de Madrid
c/ Viriato 2, 28015, Madrid, España
caturinn@yahoo.gr

Resumo em Português

“Projectar-se” ou A Experiencia no Acto de Projectar - Resumo

O presente artigo procura abordar o acto de projectar de um ponto de vista ligado ao conceito da experiência no ensino da arquitectura. Este conceito ajuda-nos a entender o labor de projectar como um proceso de transformação de cada um. Por um lado, desenvolvem-se alguns dos pontos úteis da experiência no ensino e processo de formação e desenvolvimento do aluno. Por outro lado, põe-se em paralelo artista e aluno de arquitectura, ou seja, o labor experimental e o saber fazer do primeiro e o entender/conceber do segundo. Desta forma se conclui que da teoria da experimentação enquanto parte integrante da disciplina de ensino, a arquitectura se entende cada vez mais em evolução e mutação contínua. A constante experimentação e a iniciativa de explorar do professor apresentam-se assim como dois factores necessários para a pedagogia da experiencia.

Palavras-chave

Projectar-se, experiencia, experimentação

Eixo

Proposição

Abstract in English

“Design oneself” or the Experience in the Act of Design (projecting process) – Abstract

The present article attempts to approach the act of design (projecting process), from the point of view that the concept of experience offers us on the teaching of architecture. This concept helps us to understand the work of this act as a process of transformation of oneself. Firstly, in this article, the aspects of experience are explained, that are useful in the teaching of architecture and in the process of formation and development of the students. Then, a parallelism between the artist and the student shows us how the work of the artist can become an example so as the importance of the experience of making and receiving can be understood in the case of the student. Finally it is concluded that if the theory of experience is embedded in the teaching of architecture, this can be in constant change and reshape. The constant experimentation and the exploratory work of the teacher are presented as two necessary factors for the pedagogy of experience.

Keywords

“Design oneself”, experience, experimentation

Axis

Proposition

Resumen en Español

“Proyectarse” o la Experiencia en el Acto del Proyectar - Resumen

En el presente artículo se intenta acercar el acto del proyectar desde el punto de vista que nos ofrece el concepto de la experiencia en la pedagogía de la arquitectura. Tal concepto nos ayuda a entender la labor del proyectar como un proceso de transformación de uno mismo. Así que por una parte se explican los aspectos de la experiencia que podrían ser útiles en la pedagogía y en el proceso de formación y desarrollo del alumno. Por otra parte se hace un paralelismo entre el artista y el alumno de arquitectura ya que la labor del primero puede servir como ejemplo para entender como funciona la experiencia del hacer y del percibir en el caso del segundo. Finalmente se concluye, que bajo una teoría de la experiencia insertada en la pedagogía podría estar esta en continuo cambio y reformulación. La experimentación constante y la labor exploratoria del profesor se presentan como dos factores necesarios para una pedagogía de la experiencia.

Palabras-llave

Proyectarse, experiencia, experimentación

Eje

Proposición

Introducción

En el presente artículo se intentará un acercamiento al acto del proyectar desde el punto de vista que nos ofrece el concepto de la experiencia. Tal acercamiento tiene como finalidad acentuar la importancia no tanto del resultado del proyectar como objeto, proyecto o ideación sino como cambio, transformación y progreso que se observa a cualquier individuo que ejerce tal acto. Este tipo de acercamiento es útil a la hora de pensar sobre la pedagogía en la arquitectura y su intención principal es enfatizar la importancia de la experiencia en el proceso del aprender.

Para poder por lo tanto, apreciar este acercamiento que se hace al acto del proyectar, se ha considerado como necesaria una primera aproximación que intenta describir, analizar e interpretar el concepto de la experiencia dentro del campo del aprender. Esta aproximación intentará explicar la experiencia como la situación en la que se somete el individuo al encontrarse con el mundo y con la praxis y como con su hacer no solamente transforma el mundo sino su propio yo.

Con este proceso por lo tanto acercaremos el acto del proyectar a través de todo tipo de praxis que lo acompaña, y que al someter al individuo a cambios y deformaciones colabora a que éste fabrique su propio yo, es decir se proyecta y progresa hacia sí mismo. Y todo eso a través del punto de vista que la experiencia nos ofrece ya que en el acto del proyectar lo que más nos interesa es el cambio que éste provoca al individuo.

Intentaremos entonces ver primeramente qué es y como funciona la experiencia para poder justificar su conexión con el proyectar y a continuación con el aprender dentro de la pedagogía de la arquitectura.

Experiencia

Una experiencia, como lo denomina Dewey, no puede ocurrir en un mundo de mero flujo, ni en un mundo acabado. Lo que la define es el cambio acumulativo, por una parte, y los momentos de incertidumbre y crisis por otra¹. La experiencia constituye las relaciones del individuo con su ambiente ya que el individuo actúa sobre el ambiente y éste a su vez actúa sobre el individuo. Sin embargo la experiencia no transforma sólo el mundo o sólo el individuo, sino también transforma la experiencia pasada y futura del último².

El intercambio con el mundo por lo tanto es continuo, recíproco y acumulativo. El ambiente se reforma y se renueva por el hacer del hombre, y el hombre cambia para adaptarse al ambiente reformado por el mismo y por la naturaleza. La capacidad del ser vivo, de colocarse respecto al mundo, le da la posibilidad de distinguirse de él, reconocer sus límites, obtener su lugar, y ganar su mismidad³.

Sin embargo para poder mantenerse vivo necesita intercambio e interacción con el mundo, con el afuera, cosa que no solamente es condición de la vida sino la única manera que asegura el progreso de esta.

Este intercambio, presupone un borrado de fronteras que permite la interpenetración del yo y del mundo, colabora a la transformación de ambos y a la incorporación de cualquier cosa nueva o ajena al organismo preexistente del ser vivo que se ha sometido a la experiencia. Esta incorporación condiciona el progreso del individuo, y dentro del campo de la pedagogía de la arquitectura se puede alcanzar a través del propio hacer del alumno ya que esto presupone interacción con el mundo, que constituye su materia.

Sin embargo, para que se entienda mejor la postura sustentada en el presente artículo se estudiara el caso particular del artista que al ser un oficio tan vinculado con la praxis, presenta un interés especial y una relación exclusiva con el caso del alumno de la arquitectura.

¹ DEWEY John, *El arte como experiencia*, ed. Fondo de Cultura Económica, México – Buenos Aires p.17

² SAENZ OBREGÓN Javier, *Introducción*, en DEWEY John, *Experiencia y educación*, ed. Biblioteca Nueva, Madrid, 2004 p.37

³ BENSON Ciarán, *The Cultural Psychology of Self: Place, Morality and Art in Human Worlds*, ed. Taylor and Francis Group, London 2003 p.4

El Artista

Ciarán Benson en el libro "The cultural Psychology of Self" nos presenta el caso del artista como el ideal modelo de "creación" de uno mismo. Es decir que el proceso creativo al que se somete el artista es primeramente un proceso de fabricación de su mismidad, y bajo esta concepción la creación artística se presenta como un modo paradigmático con el cual el hombre puede llegar a una mejor definición de su yo⁴.

Entonces lo que se aprecia en el acto del artista y lo que se estudiará a continuación a fin de obtener conclusiones respecto a la pedagogía de la arquitectura, es el acto de creación de él no solamente para la producción de la obra de arte sino primeramente para la formación de su mismidad a través de la experiencia de su propio hacer.

El artista entra en la experiencia, diríamos "poética", con un fondo de experiencias diversas que lleva consigo desde su pasado y que componen su material interno. El material externo del mundo, que es el material común de todos, le provoca la emoción que le exige entrar en la experiencia "poética" donde estos dos mundos se encuentran. Al entrar el artista en esta situación, la materia interna y la materia externa interactúan y se transforman a través de su acto. Mientras el artista "ordena", según su emoción, el material externo, el material interno se "ordena" también y es esta una de las causas de su necesidad continua para ejecutar.

Para suceder pues esta transformación, de las dos materias, el artista debe primero reaccionar a los efectos que el agente externo, es decir el mundo fuera de él, libera a su interior. Esta reacción es el principio de la interacción de los dos mundos, fuera y dentro del artista-ejecutor, que le induce a actuar para poder expresar este encuentro. En este encuentro, las experiencias pasadas del artista y la materia del mundo interactúan entre ellas para transformarse en algo nuevo, que por una parte es la obra de arte, como nuevo material para el mundo y por otra es una nueva experiencia para el artista provocada por su propia acción e interacción con el mundo.

Así, a través de este proceso, no sólo la materia sino también el artista, adquieren una forma y un orden que no poseían antes.⁵ Y es este el proceso, al que nos referimos como experiencia. El hecho de que a través de una interacción de algo fuera y de algo dentro del yo, ambos acaban cambiados y reformados.

No obstante, el trabajo del artista no es solamente acción, sino percepción a la vez, porque el artista no puede seguir trabajando sobre una obra si a la vez no la percibe, no la observa. El artista encarna en sí mismo, mientras trabaja, la actitud del que percibe⁶, y también percibe la situación en la que se encuentra. Su experiencia se define de la totalidad del hacer y del percibir en el mismo tiempo.

Son estos, los procesos de creación, que transforman el artista, el individuo-ejecutor, y le ofrecen la posibilidad de proyectarse y progresar hacia sí mismo. Son su propia acción hacia el mundo, hacia la materia común de todos, y su percepción de esta acción en un continuo proceso de retroalimentación. Y es este mismo proceso al que nos referimos como "experiencia del hacer y del percibir" y que enfatizamos su importancia en la formación del alumno de arquitectura.

El Alumno de Arquitectura

En un intento a traducir el proceso que hemos descrito sobre la experiencia del hacer y del percibir en el caso del artista, observamos el siguiente encuentro de mundos, esta vez en el caso del alumno de arquitectura.

El alumno llega a la escuela con un mundo de experiencias ya formadas que definen su personalidad hasta el momento. En la escuela se encuentra con otros alumnos que vienen de diferentes sitios que él, y llevan con ellos experiencias distintas. Por otra parte se encuentra con profesores que, en la mayoría de los casos, forman parte de su futura profesión y le transmitirán sus experiencias relacionadas con ella. Asimismo el alumno se encuentra con un mundo de influencias fuera de los límites de la escuela a través de referencias de otros creadores, artistas o

⁴ BENSON Ciaran, *Ibid.*, p.82

⁵ DEWEY John, *El arte como experiencia*, *Ibid.*, p.59

⁶ DEWEY *Ibid.*, p.45

arquitectos, que se relacionan con su hacer. Este mundo con el que se encuentra el alumno recién llegado, formará parte de sus futuras experiencias, especialmente las relacionadas con su praxis.

Todo este material es con lo que el alumno tiene que obrar para poder producir. Son estos mundos dentro y fuera de él, que interactuarán entre ellos e insertarán al alumno en la acción dentro de la cual ambos se transformarán. Sin embargo este encuentro no es tan sencillo como suena. Necesita unas condiciones, las que el profesor está encargado de crear para motivar al alumno que no tiene experiencias previas parecidas. *“Iniciar al aprendiz en la creación supone conseguir que se traslade desde el mundo hasta su trastienda, desde la condición de usuario a la del creador”*⁷.

No obstante, en la condición del creador es difícil definir lo que en concreto el alumno aprende. Por eso mismo lo que se acentúa en el presente artículo es la importancia de la experiencia como algo que inevitablemente uno adquiere de los procesos creativos que son constantes dentro de la pedagogía arquitectónica.

En una experiencia activa-perceptiva, por lo tanto, o en un “practicum reflexivo” como lo denomina Donald Schon, lo que está seguro, es que la experiencia *echa raíces en el subsuelo de la mente, asumiendo nuevos significados a lo largo de la posterior evolución del individuo*⁸. Es decir, que colabora en la transformación del individuo, tiene repercusión en su progreso y desarrollo personal, y se desvela al transcurso de su vida y de sus posteriores experiencias.

Es fundamental por lo tanto, el criterio que inserta Dewey para poder distinguir una experiencia educativa de una no educativa. *“El problema central de una educación basada en la experiencia, es seleccionar aquel género de experiencias que viven fructífera y creadoramente a las experiencias subsiguientes”*⁹ y apuesta así por una educación orientada al desarrollo, al crecimiento y al progreso.

Hemos visto hasta ahora a que nos referimos con el concepto experiencia y porque lo pensamos como una de las principales herramientas para el aprendizaje en la arquitectura. Además, a través del ejemplo del artista estudiamos la importancia de situaciones creativas donde la experiencia del hacer y del percibir participa en la transformación y el progreso de uno mismo. Esta situación creativa del artista la hemos puesto en paralelo con la situación parecida a la que se encuentra el alumno de arquitectura cuando entra en la praxis, proyecta, y se proyecta hacia sí mismo. Intentaremos abordar ahora el concepto de la pedagogía y como éste se podía plantear desde el punto de vista de la experiencia.

Pedagogía de la experiencia

Fuera de una simple concepción, que es la que hasta ahora hemos propuesto, es decir de una pedagogía basada en la experiencia a través de prácticas poéticas que incitan su adquisición, intentaremos proponer una concepción de la pedagogía que aunque basada en estos mismos términos, intentará abrazar el concepto de la experiencia pero de un modo más global.

Hasta ahora lo que se sustenta es el aprender a través de la experiencia como una situación transformadora a través de la cual uno se proyecta hacia sí mismo y progresa. Sin embargo este tipo de situaciones que se generan dentro de un ámbito pedagógico, no pueden afectar solo al primer ejecutor (como en el caso del artista), sino la totalidad de los alumnos y profesores que se implican en ella. Esto ocurre especialmente en las escuelas de arquitectura, por una parte por la existencia de talleres donde todos los alumnos trabajan juntos y por otra y como consecuencia de la primera porque dentro de estos talleres, uno, no sólo es ejecutor, sino observador, del trabajo de todos los demás, y observado a la vez.

Esta situación de interacción e intercambio dentro de los talleres de arquitectura junto con la presencia de un profesor que observa, ayuda e incita a que se produzcan situaciones nuevas,

⁷ BURGALETA, Pedro, *Imagen icónica, imagen fantasmática. Reflexiones para el desarrollo de una pedagogía poética*, en Actas del XII Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica, ed. Juan de Herrera, Madrid 2008, p.119

⁸ DEWEY John, en SCHON Donald, *La formación de profesionales reflexivos: hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*, ed. Centro de publicaciones del MEC y Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona 2008, p.154

⁹ DEWEY John, *Experiencia y educación*, *Ibíd.*, p.73

es clave para nuestra concepción de la pedagogía de la experiencia. Lo que se crea es un ambiente dinámico, que cambia constantemente y que depende totalmente de los participantes. La materia del curso no existe en ningún manual, sino que se va generando poco a poco de los que están participando en éste. El profesor puede funcionar como coordinador, dirigir hasta cierto punto pero no controlar ni la materia inicial ni el resultado final.

Entonces, aunque ahora, no en términos como el alumno, el artista o la experiencia sino el taller, los alumnos, los profesores, la interacción y el intercambio entre ellos, surge una situación que los abraza todos a la vez. Esta situación es una pedagogía de la experiencia que es capaz de proyectarse hacia sí misma y progresar dentro de su propia disciplina con la colaboración de sus propios participantes, alumnos y profesores, que van avanzando a la vez que ella y van exigiendo cambios y transformaciones.

Llegamos entonces a la concepción, bastante idónea, de Dewey para una pedagogía de la experiencia. No una pedagogía acabada para siempre, sino una pedagogía que se vaya reformulando y reconstruyendo permanentemente: *una pedagogía como una experimentación constante*¹⁰.

Experimentación

Las teorías hasta ahora mencionadas acerca de una pedagogía de la experiencia son teorías bastante conocidas en el mundo de la pedagogía de la arquitectura. En casos, estas teorías han formado el núcleo central de algunos sistemas pedagógicos y se puede uno encontrar documentados los resultados y las experiencias contadas de los participantes.

Un caso que encontramos es el del taller de Josef Albers en la escuela de Bauhaus. El mismo parece que ha sido influenciado de las teorías de Dewey y lo que quiso conseguir en el taller es una enseñanza a través de la experiencia. Su herramienta principal fue la experimentación con diferentes materiales, una experimentación que independientemente del resultado, y de sí eso, ha sido o no una verdadera innovación, desembocaba en la experiencia, *que el estudiante obtiene por sí mismo y posee porque la ha aprendido, no se la han enseñado*¹¹.

Del método de Josef Albers destaca la importancia de la experimentación como una manera de entrar en la práctica y aprender por la experiencia que esta ofrece. Tal tipo de experimentación es principalmente de carácter exploratorio. Donald Schon que hizo un estudio sobre un taller de proyectos en el MIT nos ofrece una explicación de la experimentación de una manera más global.

Según explica, la experimentación, que toma lugar a la hora de una práctica en un taller de arquitectura, consigue combinar dentro de las mismas acciones tres funciones diferentes, una exploratoria, otra de comprobación de movimientos y la tercera de verificación de hipótesis¹². La primera es la acción que se emprende con la finalidad de ver lo que de ella se deriva, sin que vaya acompañada de predicciones o expectativas, y parece ser la que Josef Albers utilizó en su taller, como derivamos del resultado de este (fig.1,2,3,4,5,6 Investigaciones de los alumnos del curso preliminar dirigido por Josef Albers en la Bauhaus 1925-8). La segunda, de comprobación de movimientos, empieza normalmente con una finalidad y el resultado satisface si sus consecuencias se consideran de forma global, es decir que sería una experimentación que opta para un resultado que combina características de más que un campo. Y finalmente, la experimentación para la verificación de hipótesis es parecida a la de un investigador que anticipa hipótesis y procede al método de ensayo y error.

En el diccionario de filosofía de Ferrater Mora en la palabra *experiencia* encontramos la relación entre ella y la experimentación que le atribuye Francis Bacon. El subraya la importancia de la experimentación (de los "experimentos") como "experiencia ordenada"¹³. Podríamos "pervertir" el concepto de Bacon, sacándolo del laboratorio científico para llevarlo al taller de arquitectura. Entonces experimentación sería no tanto "experiencia ordenada" sino más bien "experiencia provocada". Experimentación entonces sería el método que emprende la acción del alumno, la provoca, para llevarle a través de esa, a la experiencia. Y si incluso la experimentación

¹⁰ SAENZ OBREGÓN Javier, Introducción, en DEWEY John, *Experiencia y educación*, *ibid.* p.38

¹¹ ALBERS, Josef, "Educación Creativa", en *Fisuras*, num. 3 1/4, Madrid, Diciembre 1995, p. 137

¹² SCHON Donald, *Ibid.*, p.75

¹³ FRRATER MORA, Jose, *Diccionario de Filosofía*, Ed. Sudamericana Buenos Aires 1964, p. 619

combina las tres funciones diferentes que Donald Schon nos explica, es capaz de abrazar todo el hacer del alumno de arquitectura y ofrecerle una experiencia global acerca de su praxis.

En el pensamiento pedagógico de Dewey el concepto de experiencia educativa es inseparable de su concepción del método experimental, o "pensamiento reflexivo". El desarrollo de la experiencia educativa crea las condiciones que requieren y facilitan prácticas de pensamiento experimental, y el efecto de las prácticas del pensamiento experimental es la producción de mayores experiencias educativas en el futuro¹⁴.

Entonces lo que se propone por una parte es una educación que al basarse en la experimentación conduce al alumno a la adquisición de experiencia por la que aprende, progresa y se proyecta hacia si mismo. Y por otra parte que tal situación tomara lugar dentro de un concepto de pedagogía *como experimentación constante*. Es decir que fuera ella misma, la que principalmente se cambiara y progresara, para adaptarse a las continuamente cambiantes necesidades de los alumnos y de las situaciones que bajo sus acciones se crean.

No obstante para poder la pedagogía funcionar así, dinámica y en reformulación y reconstrucción permanente es muy importante el papel que desempeña el profesor y que intentaremos entender a continuación.

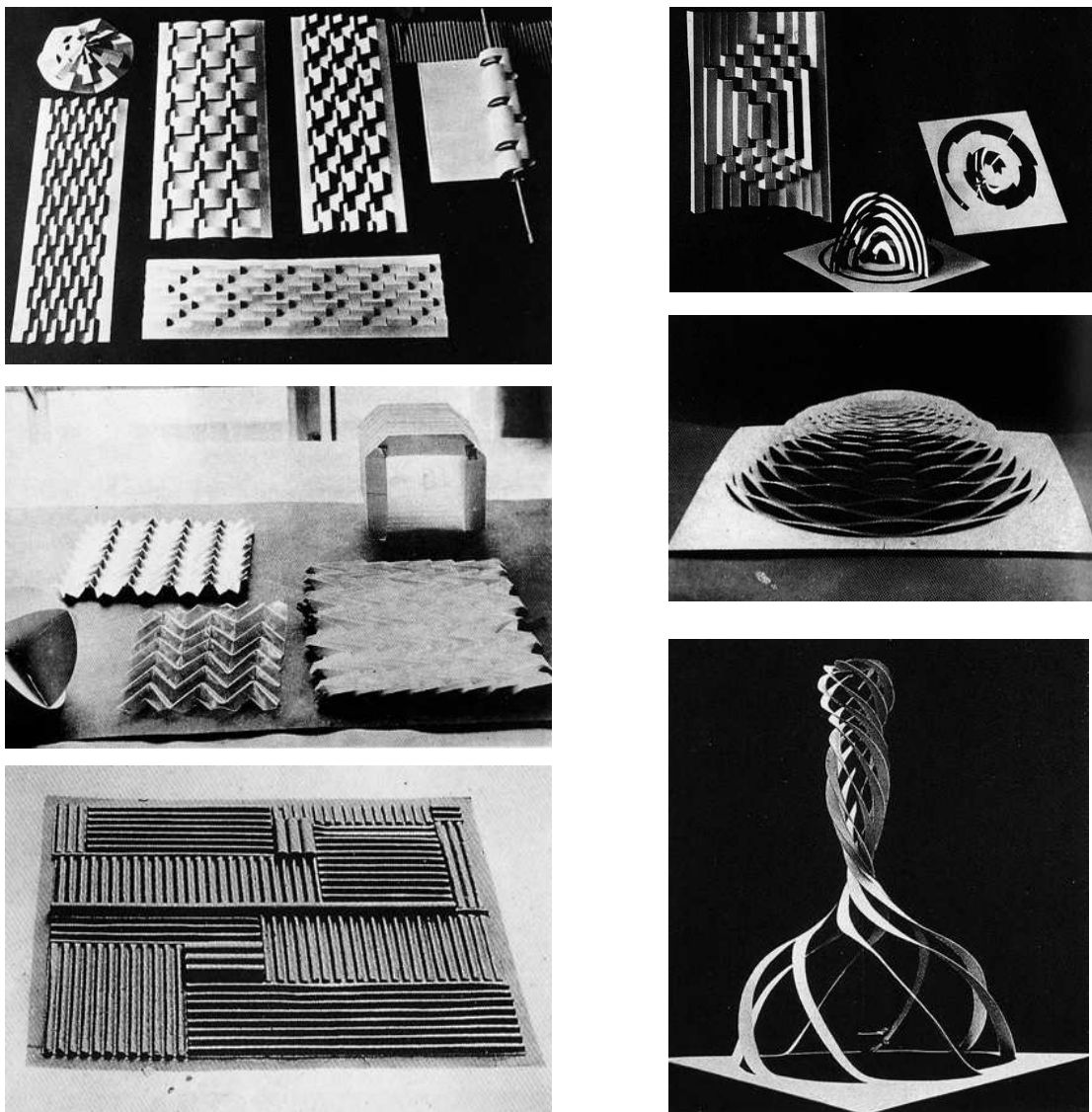


Fig.1-6 Investigaciones de los alumnos del curso preliminar dirigido por Josef Albers en la Bauhaus 1925-8

¹⁴ SAENZ OBREGÓN Javier, Introducción, en DEWEY John, *Experiencia y educación*, *ibid.* p.40

El profesor explorador

Intentaremos un acercamiento al papel del profesor, que podría dar pistas para una posible pedagogía dinámica y cambiante basada en la experiencia.

Nuestro acercamiento deriva del caso de Donald Schon. Pues su papel se constituyó en observar desde cerca, pero sólo como observador, el cómo funciona un taller de arquitectura, para poder entender la función de un "practicum reflexivo". Es decir, lo que en la realidad hizo, es ver bajo cierta teoría, los procesos del taller, la manera que los alumnos interactúan con su "practicum", el cómo funciona el diálogo con el profesor y las advertencias de él hacia los alumnos. De estas observaciones puso sacar unas conclusiones acerca de este "practicum reflexivo" que toma lugar en un taller de arquitectura.

La postura de Donald Schon, la interpretamos como la del explorador de Wittgenstein que al ver el juego de los nativos de una cierta distancia, sin participar en ello, y al intentar traspasar sus reglas implícitas y orales en explícitas y escritas lo que en la realidad hace es que transforma su juego. Entonces las reglas del juego que el genera, es imposible que se reconozcan de los alumnos participantes del juego y en consecuencia servir a ellos en algún juego posterior. Y es lo que Wittgenstein dice que hace la filosofía: registra un juego precedente y, al mismo tiempo, lo cambia¹⁵.

La labor del explorador, es sin duda útil dentro de un taller, porque ayuda a explicitar sus reglas y aunque el juego al explicitarse se transforma, es útil que se genere una base de ese tipo, que ofrece la posibilidad de hablar sobre este juego, explicarlo, describirlo, analizarlo y, a través de éste, transformarlo. Entonces lo que se propone es un continuo seguimiento del juego de los alumnos que de la posibilidad de que se registre y bajo una cierta crítica y reflexión ser posible transformarse para adaptarse mejor en las necesidades de los participantes.

Entonces, ¿qué ocurriría si el explorador fuera nativo a la vez? ¿Es posible inventar un personaje que participa a la hora que observa y que es capaz de sacar conclusiones y anotarlas al modo del explorador de Wittgenstein? ¿Y este personaje que características debería tener?

Estas preguntas no sabemos si podemos contestarlas en este momento, pero sí que sabemos que tal personaje debería ser alguien que, por una parte se implica, pero por otra es capaz de tomar distancia. Que tenga una base teórica y sea capaz de manejar los datos que extraerá de tales procesos. Que pueda ver tales procesos desde dentro y desde fuera, que tenga la capacidad de cambiar posición en cada momento.

Es difícil imaginar quien podía realizar tal papel, pero de lo que estamos convencidos es que tal personaje es una solución posible para poder transformar el juego al someterlo a un proceso de práctica-observación-registro-crítica-cambio, un proceso que genera un juego dinámico que vaya cambiando a la medida que se vayan cambiando sus participantes.

En casos el papel del explorador-nativo podría encarnar el mismo profesor, y poder tener así un alto control de su labor. Además, porque suele ser una figura que aunque se implica puede y debe tomar distancia muy rápido. Por ahora no vamos a contestar a esta pregunta, sino la dejaremos abierta para el debate. Solamente vamos a citar las observaciones de Dewey acerca del papel del profesor, o maestro como él lo llama, y dejar al juicio de cada uno de nosotros el cómo este y si, debería ser el explorador que observa, participa, critica y es capaz de dar pistas para la transformación del juego.

*"El maestro, deja de ser concebido como un administrador de un método de enseñanza y de unas materias de estudio diseñadas por otros." "Su labor es ejercer simultáneamente como artista, académico y experimentador." "Es importante una interacción permanente entre el y los alumnos, siendo su papel tanto el del guía como el del director." "Su función es la de crear las condiciones necesarias para que la experiencia de los alumnos sea educativa."*¹⁶

Entonces bajo estas propuestas innovadoras, aun hoy día, por parte de Dewey, y con una nuestra que propone un explorador-nativo que con su labor pudiera participar para la generación de una pedagogía en transformación constante, dejamos aquí este artículo que ha intentado entender y explicar la importancia de la experiencia dentro de la pedagogía de la arquitectura y como a través de esta uno se transforma, progresa y se proyecta hacia sí mismo y hacia el futuro.

¹⁵ PARDÓ, José Luis, *La regla del juego: sobre la dificultad de aprender filosofía*, ed. Circulo de Lectores, S.A., Barcelona 2004, p. 49

¹⁶ SAENZ OBREGÓN Javier, Introducción, en DEWEY John, *Experiencia y educación*, *ibid.* p.44

Bibliografía

- ALBERS, Josef, "Educación Creativa", en Fisuras, num. 3 1/4 , Madrid, Diciembre 1995
- BENSON Ciarán, *The Cultural Psychology of Self, Place, Morality and Art in Human Worlds*, ed. Taylor and Francis Group, London 2003
- DEWEY John, *El arte como experiencia*, ed. Fondo de Cultura Económica, México – Buenos Aires
- DEWEY John, *Experiencia y educación*, ed. Biblioteca Nueva, Madrid, 2004
- FRRATER MORA, Jose, *Diccionario de Filosofía*, Ed. Sudamericana Buenos Aires 1964
- PARDO José Luis, *La regla del juego, sobre la dificultad de aprender filosofía*, ed. Circulo de lectores, S.A., Barcelona 2004
- SCHON Donald, *La formación de profesionales reflexivos: hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*, ed. Centro de publicaciones del MEC y Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona 2008

Artículos

- Burgaleta Mezo, Pedro, *Imagen icónica, imagen fantasmática. Reflexiones para el desarrollo de una pedagogía poética*, en Actas XII Congreso de EGA, Madrid 2008, ed. Instituto Juan de Herrera, Madrid 2008

Ilustraciones

- ALBERS, Josef, "Educación Creativa", en Fisuras, num. 3 1/4 , Madrid, Diciembre 1995