



# Escuela Secundaria en Diseño

## *Especializada en Comunicación Visual*

Materiales Curriculares



NÓMINA DE AUTORIDADES

Gobernador de la Provincia de La Pampa

Cdor. Oscar Mario JORGE

Vicegobernadora

Prof. Norma Haydeé DURANGO

Ministro de Cultura y Educación

Lic. Jacqueline Mohair EVANGELISTA

Subsecretaria de Educación

Prof. Mónica DELL'ACQUA

Subsecretario de Coordinación

Dr. Juan Carlos NOGUEIRA

Subsecretaria de Cultura

Prof. Analía CAVALLERO

Subsecretario de Educación Técnico Profesional

a/c Ing. Silvia Cristina DAMELIO

Directora General de Educación Inicial y Primaria

Prof. Elizabet ALBA

Directora General de Educación Secundaria y Superior

Prof. Marcela Claudia FEUERSCHVENGER

Directora General de Planeamiento, Evaluación y Control de Gestión

Lic. Patricia Inés BRUNO

Director General de Administración Escolar

Sr. Rogelio Ceferino SCHANTON

Directora General de Personal Docente

Sra. Silvia Beatriz MORENO

Directora de Educación Inicial

Lic. María del Rosario ASCASO

Directora de Educación Especial

Prof. Mirta Susana VALLE

Director de Educación de Gestión Privada

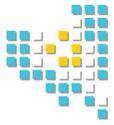
Prof. Lucas ABRAHAM RODEJA

Director de Educación Superior

Prof. Lisandro David HORMAECHE

Director de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos

Prof. Natalia LARA



Ministerio de  
Cultura y Educación

**Gobierno de La Pampa**

---

---

EQUIPO TÉCNICO DESARROLLO CURRICULAR

Coordinación:  
Barón, Griselda

Equipo de Trabajo Educación Secundaria en Diseño,  
Especializada en Comunicación Visual

Dal Santo, María Araceli  
Jaume, Karina María Belén  
Quiroga, Gladys  
Sape, Andrea

Diseño de Tapa y Aperturas  
Dal Santo, María Araceli

PUBLICACIÓN WEB

Dirección General de Tecnologías para la Gestión Educativa



**Escuela Secundaria en Diseño**  
*Especializada en Comunicación Visual*



# **Lenguaje Proyectual del Diseño**

**4º Año**



---

## LENGUAJE PROYECTUAL DEL DISEÑO

### FUNDAMENTACIÓN

El pensamiento proyectual es un pensamiento nuevo. Una forma de pensar que nace en el siglo XX y encuentra su origen más nítido en el Movimiento Moderno, notable experiencia vanguardista en los campos de la Arquitectura, del arte, de la Industria, de la Técnica, de la Filosofía, de la Psicología y del Psicoanálisis. Se desarrolla en Europa y en los Estados Unidos. Se gesta en el expresionismo alemán, en el futurismo italiano, en el constructivismo ruso, en el cubismo, en el dadaísmo, en el surrealismo. Se nutre con las nuevas ideas surgidas de la revolución industrial. Se expande con los avances científicos de la Escuela de la Gestalt. Encuentra su centro vital en la Bauhaus y recibe un aporte revolucionario con la obra de los grandes maestros de la Arquitectura moderna.

La arquitectura y el Arte son los núcleos generadores del pensamiento proyectual y por lo tanto del pensamiento del Diseño. De aquella fusión suprema de la Arquitectura y del Arte, de la ciencia y de la técnica, nació una nueva concepción de los objetos industriales mediante el procesamiento de factores de función, de uso, de escala, de espacio, de forma y de estilo. El lenguaje proyectual debe ser pensado como un metalenguaje que habla del lenguaje de las formas como objetos comunicantes y el lenguaje icónico en un modo coexistente y de retroalimentación simultánea.

La enseñanza del Lenguaje Proyectual del Diseño, permitirá el abordaje de la semántica y pragmática que da sustento a todo proyecto de diseño. A través del diseño desarrollará las capacidades para plasmar la idea utilizando los recursos del discurso visual aplicándolos con sentido para configurar, organizar y proyectar en diversos planos lo que se desea concretar.

Entendemos que la enseñanza de un lenguaje proyectual debe fundar base en un modelo contemporáneo del pensar y el hacer, definiendo acciones alternativas que faculten la reflexión desde lo propio y lo individual.

La construcción de este lenguaje se produce a través del

desarrollo de la teoría y de la práctica que fundamenta la comunicación visual, el cual está presente en forma de mensajes a través de los distintos medios y objetos. El conocimiento e interpretación de los mismos llevará al alumno a comprenderlos y analizarlos críticamente.

Este espacio presenta saberes para interpretar y crear con un sentido. El alcance formativo del lenguaje visual y el diseño, se articulan ampliando las posibilidades expresivas y comunicacionales.

En este sentido es importante que se transmita no como un saber técnico, desprendido de la reflexión, sino como una forma de mirar e interpretar la realidad. Por medio de esta disciplina, el alumno puede involucrarse activamente con su entorno, desarrollando propuestas contextualizadas ya que no es posible concebir el diseño si no está inserto en un espacio y tiempo particular.

El diseño es una actividad contemporánea que cada vez cobra mayor relevancia en todos los campos del desarrollo de la sociedad. Está presente en los objetos, equipos y herramientas cotidianas (en el vaso, la taza, la cama, la casa, el colegio, el pueblo, la ciudad) y todos los objetos, que idea y construye el hombre.

## **OBJETIVOS**

- Comprender al Diseño como proceso, con fases y secuencias.
- Conocer y desarrollar un pensamiento proyectual en el proceso creativo.
- Establecer la relación que existe entre la organización de los elementos y la forma de expresión particular de cada diseño.
- Adquirir la capacidad de investigar, observar, analizar, diagnosticar y justificar sus ideas y propuestas.

- Analizar críticamente la información visual y sus formas creativas.
- Desarrollar capacidades para reconocer e involucrarse con la realidad productiva del entorno inmediato.
- Explorar, reconocer, formular experiencias áulicas en el proceso de diseño.
- Conocer e indagar software específicos de diseño.

## EJES QUE ESTRUCTURAN EL ESPACIO CURRICULAR

En el espacio curricular **Lenguaje proyectual del diseño** se definieron los siguientes ejes:

- **Eje: El pensamiento proyectual**
- **Eje: El proceso creativo**

## FUNDAMENTACIÓN DE LOS EJES

### **Eje: El pensamiento proyectual**

El pensamiento proyectual busca generar ideas que confluyen en un concepto único que considera a la creación como la capacidad de formar mentalmente imágenes, sistemas, estructuras, formas, ideas, entre otras. Entendiendo que al proyectar intervienen las fases de imaginar y planear. El proyecto es la mira, el propósito de hacer “algo” de manera planificada. De ello se desprende que diseño es la facultad creadora de proyectar; y proyecto es el plan para la ejecución de una obra u operación. Proyecto involucra a diseño. Diseño es un proyecto donde el producto resultante es una forma visible y tangible. Podemos decir entonces que el pensamiento proyectual es un proceso de creación y elaboración por medio del cual se traduce un propósito en una forma.

### **Eje: El proceso creativo**

El pensamiento creativo es la generación de nuevas ideas o

conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos. Se compone de las habilidades de pensamiento creativo, que son las destrezas mentales que permiten ir más allá del conocimiento aceptado y crear un nuevo conocimiento.

El proceso de creación surge siempre de una pregunta, de un conflicto vagamente sentido, de un problema no declarado que se anuncia.

Este eje abordará saberes vinculados al proceso de generación de un pensamiento creativo.

## **SABERES SELECCIONADOS PARA CUARTO AÑO DE LA ESCUELA SECUNDARIA EN DISEÑO ESPECIALIZADA EN COMUNICACIÓN VISUAL**

### **Eje: El pensamiento proyectual**

**El desarrollo del pensamiento proyectual en el diseño.**  
Esto supone:

- Conocer los procesos de investigación o indagación en el desarrollo de un pensamiento
- Conocer y analizar las características y su forma de articular el pensamiento en función de la construcción del diseño.
- Observar, analizar, diagnosticar y fundamentar las ideas que sustentan la propuesta del proyecto.

**El conocimiento de las diferentes etapas del proceso proyectual.**

Esto supone:

- Identificar la situación problemática para definir el propósito de diseño.

- Recopilar los datos necesarios vinculados con la situación problemática.
- Analizar el diagnóstico y conclusiones realizadas en el proceso de investigación.
- Indagar y elaborar un programa de necesidades.
- Desarrollar una síntesis y rescate de conceptos significativos.
- Analizar, desarrollar y construir la idea.
- Producir a partir de la gestación de la idea.
- Seleccionar las ideas y funciones de la construcción de los mensajes, relacionadas con la propuesta de diseño.

## Eje: El Proceso creativo

### El desarrollo de la fase creativa del diseño.

Esto supone:

- Elaborar bocetos preliminares y definitivos en relación a una idea o problemática.
- Establecer relaciones con los saberes de informática para la utilización de softwares específicos de diseño para la elaboración de bocetos.
- Analizar en la producción de croquis o bocetos preliminares la función del diseño creativo del objeto.
- Observar y analizar el significado y significante, connotación y denotación, usos y limitaciones de los modelos o prototipos realizados.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

En este espacio curricular de Lenguaje proyectual del diseño se propone una permanente vinculación con dimensiones sociales, culturales, científicas, políticas, económicas, productivas, tecnológicas, entre otras. Esto fortalece la adquisición de capacidades para el abordaje de trabajos grupales e interdisciplinarios que por las características metodológicas de enseñanza preparan al estudiante para asumir responsabilidades, participar del debate organizado, acordar y tomar decisiones compartidas en función de un proyecto.

La relación entre la teoría y la práctica es un aspecto fundamental de la enseñanza. Ambas dimensiones deben presentarse como articuladas y no de manera separada o antagónica. Solamente a través de una efectiva vinculación entre la reflexión teórica y la realización práctica será posible construir aprendizajes que resulten significativos.

Una propuesta de enseñanza en la producción difiere de una actividad, pues la propuesta implica un cúmulo de actividades que guían una búsqueda (material y conceptual), pero que de ningún modo indican cuál ha de ser el resultado ni prefijan qué imagen se debe producir. Pensada de este modo, una propuesta de producción partirá de cualquiera de los aspectos mencionados, pero en su desarrollo problematizará el total de estas cuestiones: la de lenguaje, las procedimentales y las materiales.

Las propuestas didácticas deberán plantearse con una base dinámica que les permita reconfigurarse y readaptarse poco a poco; propiciando reflexiones sobre el hacer, apelando a la construcción, creación, generación, innovación en lugar de la repetición.

El docente participa de esta interacción como parte de los grupos, asumiendo diferentes roles (moderador, orientador, organizador, etc.) de acuerdo a la propuesta de trabajo.

Se sugiere generar momentos de análisis y debate, elaboración de conclusiones con fundamento, fomentar la expresión en forma oral y escrita utilizando la comunicación visual como nuevo lenguaje.

---

Incorporar proyectos de interacción e integración con otros espacios curriculares, la institución y la comunidad donde el alumno pueda relacionar los conceptos trabajados en clase con la problemática real (diseño contextualizado).

El acto creativo del diseño es el acto de dar existencia a algo nuevo. Puede asumir tres formas como: la innovación, “es toda aplicación del conocimiento” (es la facultad de percibir y establecer relaciones visuales), el descubrimiento “es todo acrecentamiento del saber” y la intuición “la percepción súbita de una solución, la respuesta que precede a una pregunta”.

## BIBLIOGRAFÍA

- Akoschky Judith y otros. *Artes y Escuela*. Buenos Aires-Barcelona México: Paidós, 1998.
- Aparici, Roberto y García Matilla A. *Lectura de imágenes*. Madrid: Ediciones de la Torre, 2004.
- Aparici, Roberto; Fernández Baena Jenaro; García Matilla Martín; Osuna Acedo Sara; *Análisis y representación de la realidad*. Barcelona: Gedisa, 2006.
- Arfuch, L y Devalle, V (comps.) “*Visualidades sin fin. Imagen y diseño en la sociedad global*”. Buenos Aires: F. C. E. 2001.
- Arnheim Rudolf. *Arte y Percepción Visual*. Buenos Aires: Alianza, 2005.
- Augustowsky, Gabriela. *El Arte en la enseñanza*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós, 2012.
- Aumont, Jacques. *La Imagen*. Buenos Aires: Paidós, 2013.
- Branda, María. *Creatividad y comunicación*. Buenos Aires: Nobuko, 2006
- Danto, Arthur C. *Qué es el Arte*. Barcelona. Buenos Aires, México: Paidós, 2013.
- Dondis, D. A. *La sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili, 2011.
- Eisner Elliot W. *Educar la visión artística*. Barcelona-Buenos Aires- México: Paidós, 2009.
- Fontana, L. *La Comunicación Visual y la Escuela*. México DF: Ediciones Gili. S.A, 1983.
- Gonzalez Ruiz, Guillermo. *Estudio de diseño*. Buenos Aires: Emecé, 1994.
- Ricupero Sergio A. *Diseño gráfico en el aula. Guía de trabajos prácticos*. Buenos Aires: Nobuko, 2007.
- Roux Miriam Hebe. *Desplegar la mirada: las artes visuales en la escuela*. Buenos Aires: Biblos, 2013.
- Scott Robert Gilliam. *Fundamentos del diseño*. Buenos Aires: LIMUSA, 2003.
- Spravkin Mariana. *Cuestión de Imagen*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Novedades Educativas, 2014.
- Wolf Lieser y otros. *Arte digital*. Barcelona: Ediciones F. Ullman, 2008.

---

## Documentos

Lineamientos Políticos y Estratégicos de la Educación Secundaria Obligatoria. Versión Final. Resolución CFE N° 84/09.

Argentina, Consejo Federal de Educación (2010 a). Resolución CFE N° 104/10. Argentina, Consejo Federal de Educación (2010 b). Resolución CFE N° 111/2010.

Serie Manuales de Diseño: Año 2 N° 1, 2, 3, 4 y 5- Lima. Perú.

Disponible en [www.perueduca.edu.pe/artef/archivos/manual\\_d\\_1.pdf](http://www.perueduca.edu.pe/artef/archivos/manual_d_1.pdf)